GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2018.9

Vol. 68

UCG



中国独立游戏人 VOL.10

游戏人物

带领「鱼头君」圆梦世界的罗翔宇

本期主打

欣赏精彩剧情！突破语言限制！

旅人们的回忆·上——八道旅人剧情小说 第一辑

游戏议会

我整个人都斯巴达了?!

现代网络语境背后的斯巴达文明

全新栏目

宅物馆

我全都要！弑神利器

战神系列周边产品大搜罗

+5th GAMER 15th ANNIVERSARY



UCG
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
大16开368页全彩+DVD影像光盘
好评再版!
内文对应5.00版名称
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
淘宝端扫码购买



CAPCOM
Devil May Cry Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插图 全数收录!
开发秘闻与制作访谈 尽在其中!
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价 88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



UCG
PS3 PS4 PSVITA
PlayStation Pro 专门志
VOL.5
封面暂定
定价 38元
包邮
PlayStation专门志Pro
VOL. 5
全彩大16开208页+DVD光盘
预定收录游戏攻略
《漫威蜘蛛侠》攻略特辑
科普 · 考据 · 攻略 一应俱全
洛克人X 遗产合集1+2 | 底特律 化身为人
光盘收录
《漫威蜘蛛侠》PV合集 | 《洛克人X 遗产合集》难点奖杯示范
更多精彩内容,敬请期待!
REVISION
内容大改版!
重点特辑 即将上线
9月底 全国上市!
淘宝端扫码进店

15th ANNIVERSARY

四年四季

苦熬了十多年后，我国的电子游戏禁令才终于在 2014 年解除，对于许多游龄达到两位数的玩家来说，真的是有点守得云开见月明的感觉。对于禁令解除后的发展，一时众说纷纭，有保持乐观的市场正规化猜测，也有悲观的盗版继续横行理论，莫衷一是。但毫无疑问的是，从 2014 年国内的家用机游戏市场来看，环境是相对有所改善的，我们甚至可以不妨称之为国内电子游戏市场的春天，PS4 和 XOne 两台现役主机推出国行更是让人看到了一点点主机游戏雄起的迹象。

但在四年后的今天回过头来看，这接下来的时间里，家用机领域面对的问题，和禁令没有开放之前差别并没有那么大，在硬件上，我们需要面对政策上带来的锁区问题，而在软件上面，已经在严重困扰其他娱乐媒介的审查问题，在游戏身上也同样在重演。

概而言之，禁令本身消失了，但是推动当年禁令产生的思维，却从来没有消失过。

所以如果我们把国行主机推出的 2014 年末和 2015 年当成是家用机——甚至是国内电子游戏市场的春天，那么在时间进入到 2018 年下旬的这短短的 4 年时间里，这个领域就瞬间走过了四季，并且正身处寒冬之中。

如果我们只关注家用机领域，这一点或许体现得不是太明显，但那是因为这个领域在政策层面上被套上的枷锁已经太多太多，甚至到了加无可加的地步，要真再做些什么就只能重新回到禁令实施时的状态了，而起码就目前来说，还没有出现这种征兆。

但是在过往靠着政策盲点，用近乎野蛮的速度生长的电脑端游戏和移动端游戏领域，政策收紧的迹象正变得越来越明显。以往闷声发大财的腾讯突然似乎风光不再，连连被作为敲打的对象。如果说《王者荣耀》被用当年斥责游戏为电子海洛因的那一套对付还算是树大招风的必然，说不定还能引来几声从不待见这个圈子的核心玩家叫好，那近来发生的《怪物猎人 世界》WeGame 版下架事件，则足以让所有对国内电子游戏行业有所期盼的游戏人们敲响警钟了。

更可怕的是，自今年 6 月 5 日以来，文化部已经关闭了国产网路游戏的备案窗口，导致此后推出的大量网路游戏作品只能以“测试”的名义上线。而且鉴于“网络游戏”这个词汇在政策层面上使用范围极其宽广，前文提到过的《怪物猎人 世界》都被涵盖在其中，而某些本质上应该是引进游戏的作品也难逃其影响，其中就包括了 8 月中旬刚刚上线的《魔兽世界》新资料片《争霸艾泽拉斯》。

另外一个严重的问题则是版号的申请，目前广电总局的国产网络游戏版号审批公开信息仍然停留在 3 月，更新时间则是在 5 月 4 日，4 月的审批信息至今仍然没有动静，意味着这方面的工作可能目前处于停滞状态。而在刚刚过去的 8 月，新出台的《综合防控儿童青少年近视实施方案》中，甚至明确指出为了防止青少年近视，需要“实施网络游戏总量调控”，联系到目前游戏审批方面的种种困难，目前政策上的风向，实在是难以令人感到乐观。

对于多年来在政策限制中看着网络游戏和移动端游戏大行其道的家用机玩家来说，或许我们可以冷冷地说出一句：“你们也有今天！”。但恐怕我们根本无法置身事外，因为你我眼中性质上大相径庭的主机游戏和网络游戏，在决策层面上看来也不过是同一类事物。就算没有兔死狐悲的逻辑敏感度，我们起码也得学会什么时候该互相扶持，而不是落井下石，毕竟说千道万，愿意玩游戏的，终究还是同道中人啊。

凛冬将至，按照国人的传统，紧闭家门埋头熬过风头就是最正确的做法。但我们已经忍耐了十多年，彼时我们尚且年幼，又或是根基浅薄，并不能动摇这无可抵御的滚滚巨轮，最后只能眼睁睁看着自己的所爱事物被毁得面目全非。而如今我们应该都早已成年，不再是人轻言微的儿童，甚至还在以自己所爱的事物为职业，面对如此境况，我们却还是只能如同孩子般无助吗？

总该有些什么事情，是我们可以做的。



稀饭
2018.9.4



封面用图：死或生6
©KOEI TECMO GAMES CO., LTD. & All rights reserved.

游戏·人 第68辑
责任编辑：黄曦帆　**封面设计：**雷普利

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）
邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

游戏人物
003　中国独立游戏人 Vol.10——带领“鱼头君”圆梦世界的罗翔宇

游戏风采

游戏议会
012　“我整个人都斯巴达了？！”——现代网络语境背后的斯巴达文明
017　游戏评台

文化漫谈

斑斓之书
026　失落的秘符——揭秘北欧卢恩文
030　东瀛采风

游戏剧场
036　在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（七）
040　《旅人们的回忆·上》——《八道旅人》剧情小说第一辑
061　当克苏鲁遇上了《XCOM》——来认识一下恐怖风格战略游戏《凤凰点》

特别企划
070　世界杯回顾——第一运动与游戏的最好时光

影漫世界

宅物馆
087　弑神利器我全都要！——《战神》系列周边产品大搜罗

电影评台
101　热片进行时——2018年4月-8月热映电影推荐

秘密花园
108　怪物猎人 编辑者日志

游乐园
124　《游戏·人》第68辑音乐介绍

游戏人物

第三十五回

文：熊拖泥　编：北山杉　美编：Juxi

中国独立游戏人 Vol.10

带领“鱼头君”圆梦世界的罗翔宇



人物资料

罗翔宇

性别：男
常住地：武汉
昵称：猫老大
年龄：80后
微博：NEKCOM猫老大
网站：www.nekcomgames.com
代表作：《临终重生试炼（DYING:Reborn）》
近况：全力制作两款新作，以及正在玩《超级机器人大战X》



■铃空游戏的CEO罗翔宇上台领奖。

2017年10月底，在CiGA独立游戏联盟精心打造的WePlay上举办了2017 indiePlay独立游戏大赛颁奖典礼，一款名为《临终 重生试炼》（英文名：《DYING:Reborn》）的游戏荣获了“最佳VR游戏奖”。

实际上，在整个WePlay进行的过程中，就有一个造型独特的“鱼头君”出没在这款游戏展台附近，十分引人注目！

这款游戏不仅登陆了PS4，还有PS VR和PSV等平台，未来大家还将在更多平台上看到“鱼头君”活跃的身影！

作为“鱼头君”的创作者，铃空游戏是一家2011年就在武汉光谷成立的原创游戏研发公司，专注于多平台游戏的研发，是一家“以玩家为中心、为玩家创造极致游戏体验”的国际化团队。创始团队有7名成员，拥有微软、EA、暴雪、育碧等多家顶级游戏公司从业经验，成员在游戏业界从业时间最长的超过25年，最短的也超过10年。以CEO罗翔宇为例，曾经在育碧工作多年的他，参与制作过《帝国时代》、《细胞分裂》等名作。从育碧离开之后，他开始成立属于自己的游戏公司——铃空游戏。

这次我们有幸近距离采访“猫老大”罗翔宇，来聊一聊他自己以及《临终 重生试炼》创作背后的那些故事。



▲《临终 重生试炼》主角“鱼头君”在WePlay展台。

缘起

●一切从街机赛车游戏开始

罗翔宇接触游戏的时间比较早，从街机、红白机时代一路玩到今天，算是最早的一批玩家。在他的记忆中，最早接触电子游戏是在 1987 年，那时的罗翔宇只有 4 岁，姨父带着他到深圳香蜜湖玩街机。那是一个赛车游戏，配有专门的操作筐体，人可以坐在驾驶舱里用方向盘控制屏幕上的赛车，碰到障碍物就会爆炸。

“我的手抓着对我来说巨大的方向盘，一脸懵逼地望着屏幕，不知所措地转动了几下，伴随着爆炸的画面，游戏很快结束了。”

这是罗翔宇对这款街机游戏的全部印象，当时的他年纪尚浅，甚至不知道这款游戏的名字叫什么，但至今仍然对这一次“游戏初体验”印象深刻。后来，他和友人吃饭时聊到这件事，才从对方的口中了解到原来当初玩的那款游戏是由南梦宫开发的《Pole Position》。





▶罗翔宇现在对赛车类游戏依然非常喜爱，这跟他的游戏初体验有着很大关系。

●真正迈入游戏世界

有了那次玩街机赛车游戏的经历后，罗翔宇迷上了电子游戏这个在当时国内还算比较新颖的娱乐方式，毕竟能够和显示屏上的影像直接互动游玩的体验是其他任何玩具都比不了的。但那时的他还只是一个半大不小的孩子，对电子游戏的具体概念十分模糊，更别提对在那个时代流行的家用机有多少了解了。幸运的是，不久之后他的叔叔便购买了一台红白机，让罗翔宇得以通过这台机器，接触到了这个未知的领域。

一开始，罗翔宇只能站在叔叔和姑姑的后面看着他们在红白机上玩《坦克大战》和《气球大战》等游戏，后来有一次，叔叔看他眼馋，便递给了他一个手柄，让他亲自来试试一款名叫《超级马力欧兄弟》的游戏，年幼的罗翔宇看着屏幕上的角色在自己的操纵下敏捷地奔跑和跳跃，这才第一次感受到在家里就能玩到游戏是一种多么棒的体验。

此后没多久，罗翔宇在父母的支持下也有了一台属于自己的红白机，正式开启了他的主机游戏生涯。

“那时候我很喜欢看其他的小伙伴玩游戏，因为他们的技术比我好，能够打到后期的关卡，是我从来没见过的。住在小伙伴家里，我靠在床上看他们玩游戏，看着看着逐渐睡着，这个过程让我觉得非常惬意和满足，可能这就是最早的游戏直播吧（笑）。”

比起自己玩游戏，小时候的罗翔宇更喜欢和小伙伴们在一起玩游戏，他喜欢把快乐与别人分享，从而得到更多乐趣的感觉。



▲从搬家浩劫中幸存下来的一部分 FC 卡带，正版盗版都有。



■到现在还留着的成箱的游戏杂志。





▲罗翔宇当年购买的成堆的漫画书。

●游戏变成第一爱好

毫不夸张地说，游戏陪伴着罗翔宇度过了一整个青春时代。那时正值包机房和街机厅的黄金年代，每天早上天还没亮，罗翔宇就和小伙伴借着“早锻炼”的名义径直前往他们的乐园——包机房，把熟睡中的老板叫醒后，在那里痛快地玩上 1~2 个小时，眼看着上学的时间要到了，便又去租书店租几本漫画，装在书包里带去学校翻看。当游戏杂志问世后，罗翔宇也开始坚持每期购买，这样的日子一直持续到了高中。

“那几年间，我不仅玩了大量的游戏，还接收到了丰富的游戏资讯，通过漫画书也培养了我健全的中二人格。”提起这段经历时，罗翔宇颇为自豪地说道。

当然，有时候过于沉迷一件事情也会付出相应的代价。比如某天罗翔宇从包机房出来时，突然发觉眼前变得模糊了，这时他才意识到，游戏机房里昏暗的灯光让他的眼睛变得近视了。而与此同时，来自社会环境和父母的阻碍也让罗翔宇的游戏生涯步履维艰。

在罗翔宇成长的那个时代，游戏在国内普罗大众的眼里被视为“洪水猛兽”，在社会舆论制造的巨大压力下，不少家长甚至学校老师都对其惟恐避之不及，罗翔宇的父母虽然为他购买了红白机，但那也只是出于为孩子“开发智力”方面的考虑，在整个社会对游戏的态度开始发生转变时，他们对游戏的看法也免不了受到了一定影响。

罗翔宇清楚地记得有一次小学班主任特意把他的父母请到学校，对他们说：“千万别让罗翔宇玩游戏，只要一玩，这孩子就毁了。”自那以后，父母虽然没有一刀切地禁止他玩游戏，但也开始限制他的游戏时间了。

不过幸运的是，不知是否真的被红白机“开发”了智力，那时罗翔宇的成绩在年级总是名列前茅，有了学习成绩作为保障，父母对他的游戏限制也越来越宽松。而罗翔宇也经常会在游戏杂志上摘抄一些为游戏辩护的文章，拿去念给父母听，这才慢慢消除了他们对游戏的误会。



▲铃空游戏办公室内的游戏珍藏橱窗，里面放的大多数都是罗翔宇从小到大收藏的主机。

●投身游戏行业

现在看来，罗翔宇最后选择投身游戏行业，似乎从很小的时候便有显露的迹象。小时候的他为了能随时随地玩游戏，就自己用纸和笔设计了许多游戏，用现在的话来说全都是桌游，而且涵盖了各种游戏类型。罗翔宇在这方面似乎很有天赋，除了把当时流行的街机游戏都设计成了桌游之外，还自己创作了一些新的题材和世界观。

从小学到初中，罗翔宇设计的这些游戏成为了同学们在课间非常喜欢的娱乐方式，一群人经常一有时间就聚在一起玩。有的小伙伴后来回忆说当年没钱玩真正的游戏机，而罗翔宇做的这些桌游就成为了他们很重要的快乐来源。这是他第一次直接感受到自己设计的游戏不但能给自己带来满足和成就感，还能给他人带去欢乐。

除了一些桌游之外，罗翔宇在小学时还自己做了两本在学校间广为流传的“地下刊物”。一本是他自己画的各种漫画，另一本则是学校里各种段子的集合以及自己写的稀奇古怪的故事，取名叫作《无聊至极》。这两本地下刊物不定期更新，深受同学的欢迎，甚至还被别人通过手抄和临摹的方式传阅到了附近的学校。当然，最终下场基本都是被没收，很难再传回到作为作者的罗翔宇的手上。有一次还因为内容实在过于低级，导致他在全校大会上被点名批评。

前几年罗翔宇去看望早已退休的班主任时，没想到对方还依然记得当年发生的那些事，而令他颇为自豪的是，在自己毕业后，班主任还经常向他带的学生提起当年那个调皮捣蛋，满脑子各种奇怪点子的家伙。

“现在回想起来，小时候的我的确精力旺盛，而且对创作充满了热情，但也给周围的人添了不少麻烦。现在这个时代对游戏的认知和宽容度都已经很不一样了，我能够毫无顾虑地制作游戏，并能以此作为正经的事业，我觉得真的非常幸运。”罗翔宇对自己小时候的这段经历始终抱有一种感恩的心情。

除了游戏之外，小时候的罗翔宇和其他同龄人一样，对电影、动画和漫画有着浓厚的兴趣，尤其是漫画，他喜欢自己掌握阅读节奏的感觉，这让他能够反复品味喜欢的桥段，感兴趣的画面也可以看得非常仔细，这些都是电影和动画难以企及的体验。罗翔宇认为从某种角度来说看漫画和玩游戏十分相似，都让人有一种参与感以及一定程度上的主动权，因此在游戏之外的众多娱乐形式中，他始终对漫画情有独钟。

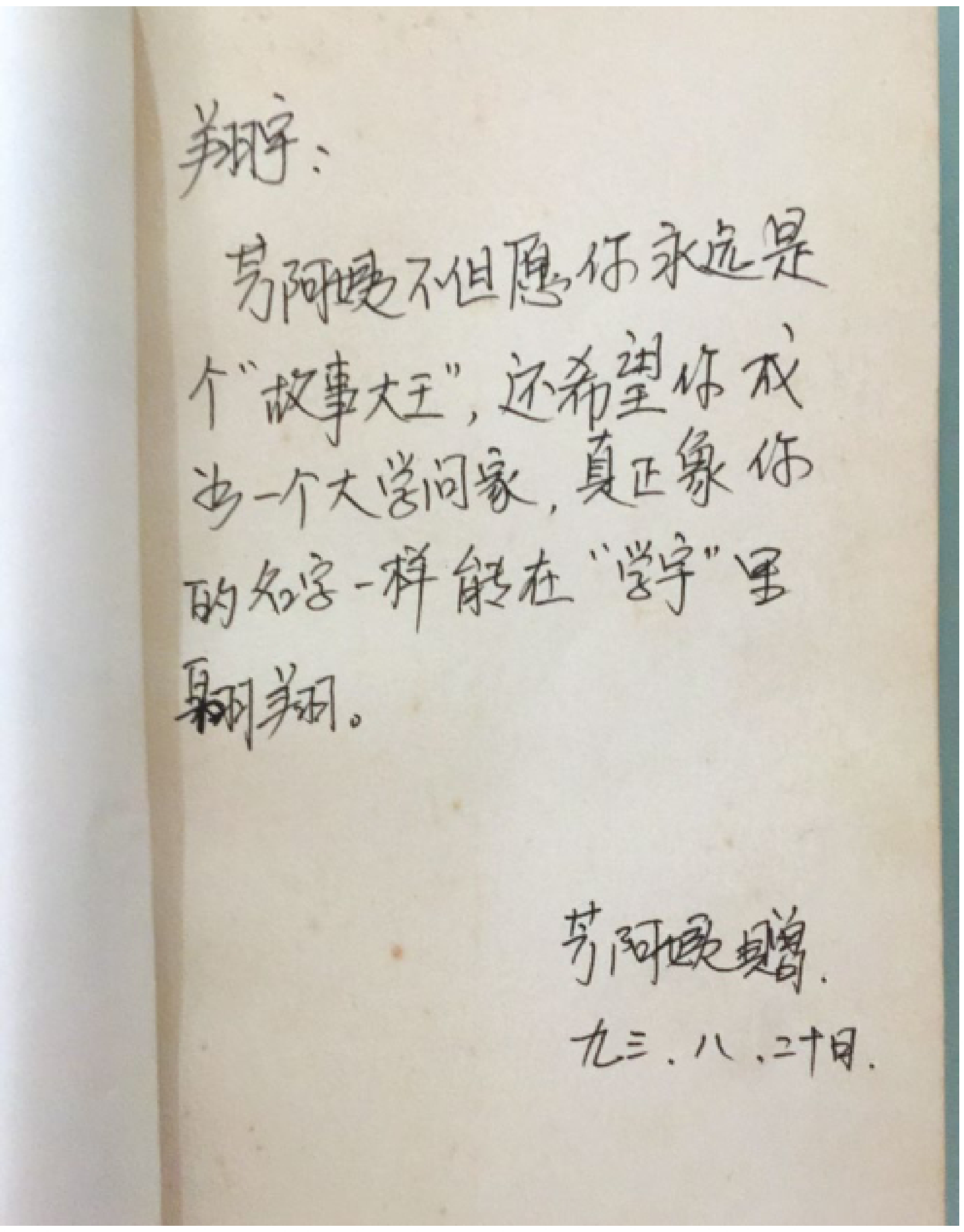
在如今的罗翔宇自己看来，当年促使他真正下定决心投身游戏行业的契机，正是源自于一部漫画，也正是受到了这部漫画的影响，罗翔宇才把当年一个懵懂的念头变成一个真正的人生目标。这部漫画的名字叫做《H2》，作者是日本知名漫画家安达充，讲述了两名亦敌亦友的天才棒球少年在充满汗水与尘土的棒球场上挥洒青春与热血的故事。

从小到大，罗翔宇看了许多热血励志的漫画，但他自己也不知道什么原因，在看《H2》这部讲述一群少年少女青春的棒球漫画时，他认真思考了自己的人生选择，并决心在长大后投身游戏行业。

“我希望仅有的这一次人生，能都用来做自己想做的事情。我觉得我自己既然如此热爱游戏，那么我就应该在这个行业全力以赴，除此以外的任何选择，我以后肯定都会后悔。”对于这个决定，罗翔宇如此解释道。

在做出决定后，罗翔宇便开始设想今后可能会出现的种种阻力和困难，例如要是父母反对怎么办，要是就业不顺利怎么办，要是以后自己做的游戏不能赚钱养活自己怎么办，要是结婚组建家庭之后没有时间怎么办，要是做了不和谐的内容被抓了坐牢怎么办…….

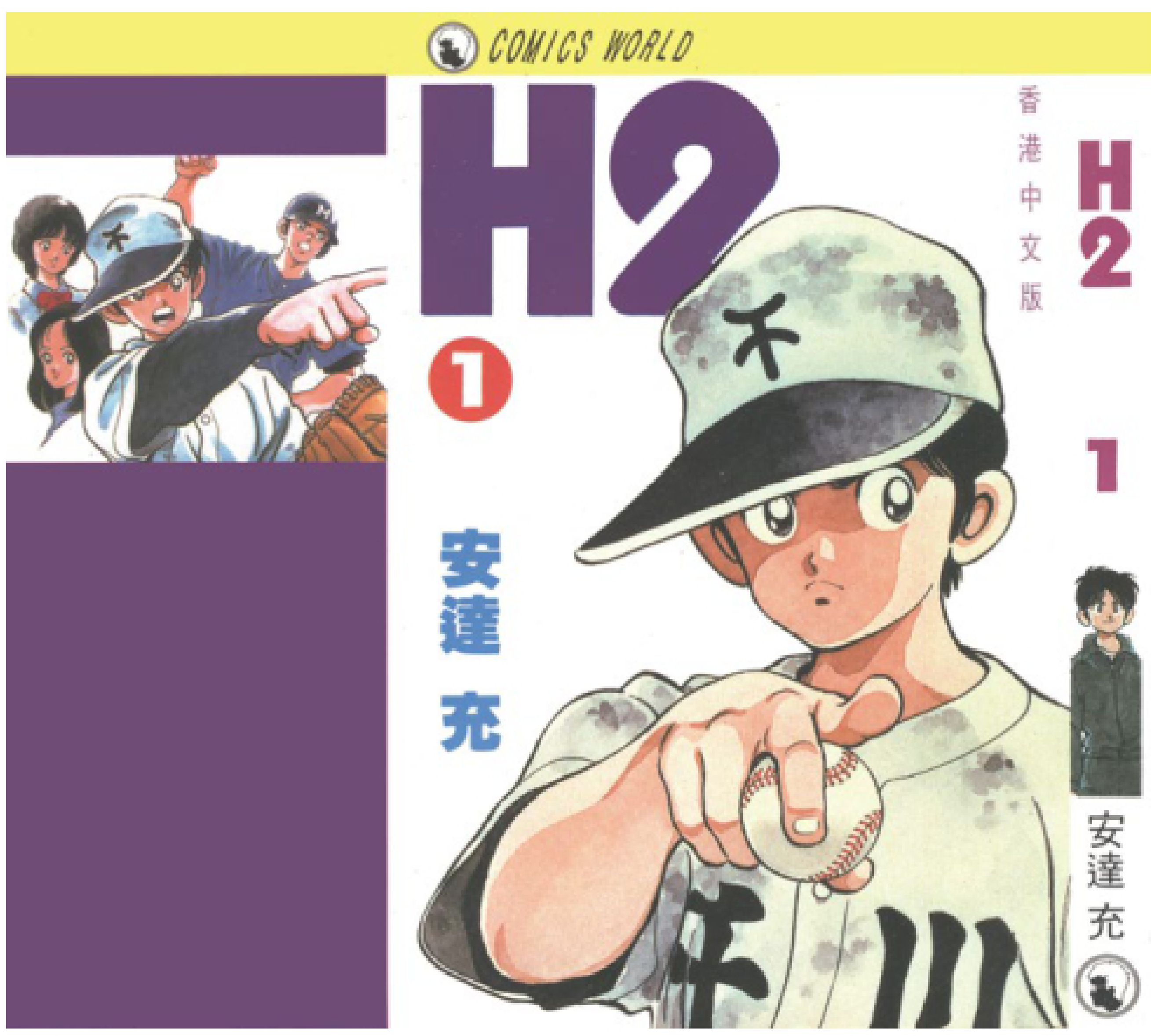
在尽可能想了所有能想到的悲剧结局之后，他最终还是释然了，在采访中他对我们说道：“所有游戏都会迎来 Game Over，所有游戏机最后都会坏掉，但在这个过程中，我玩得很开心，很充实。所以做一件事情的结局是什么样的，真的一点都不重要。就算这辈子无法在游戏行业取得任何成就，但我至少把时间全都花在了我喜欢做的事情上面，我喜欢制作游戏，并肯定会享受这个过程。”


翔宇：
芳阿姨不但愿你永远是个“故事大王”，还希望你成为一个大学问家，真正象你的名字一样能在“学宇”里翱翔。
芳阿姨赠.
九三.八.二十日.

▲罗翔宇小时候表现出的各种“创作”热情在周围的长辈们看来，多少有些不务正业。



▲罗翔宇现在依然会大量购买漫画，无论是日漫还是美漫。



▲经典棒球漫画《H2》。

《临终 重生试炼》的前世今生

从移动端到主机

《临终 重生试炼》这部作品的前身叫做《DYING : Sinner Escape》，是2012年罗翔宇他们在iOS平台上发售的一款全3D第一人称密室脱出游戏，这也是铃空游戏成立后制作的第一款作品。

在彼时的时间节点上，市面上几乎没有制作精良的密室脱出类游戏，大多数的同类游戏仍然是以简易的2D卡通画风为主，玩家仅能在几个简单的画面之间跳转切换，通过非常简单的点按操作来完成游戏的全部体验。在铃空游戏成立后，罗翔宇和他的团队在工具准备和开发环境的构建上花了大量时间，同时也在不断探讨应该去制作一款怎样的游戏来作为工作室的处女作。就在此时，铃空游戏的另一位联合创始人递交了《DYING》的企划，在企划中，他提出了“写实风格 + 全3D场景 + 超高自由度探索 + 美剧式关卡结构和碎片化叙事”的设计思路。这对于当时的密室脱出 / 解谜类游戏来说，算是比较新颖的理念。罗翔宇考虑了工作室当时的人员配置、开发能力，以及他们所熟悉的开发工具等方面的因素，最终认为制作一款《DYING》这样的游戏是完全可行的。

当然，其中还有一个很重要的原因是：当时工作室的不少成员都是解谜游戏的忠实玩家，他们都对能够亲自开发一款密室脱出 / 解谜类游戏而感到兴奋，并且有信心把它做好。

在这些前提之下，“《DYING》系列”的第一部作品《DYING : Sinner Escape》顺利地进入到了开发之中。当时总共规划了五个章节，罗翔宇他们用了差不多一年的时间，从零开始完成了游戏的前两个章节。由于并不确定这样一款游戏是否能够获得玩家和市场的认可，因此他们决定率先在iOS平台推出了游戏的前两个章节。值得庆幸的是，这款至今仍未完成的处女作在推出后得到了玩家和海外游戏媒体的赞誉。

然而让罗翔宇没有想到的是，《DYING : Sinner Escape》在iOS平台推出不久，便收到了来自SCEA的邮件，希望他们能够将这款作品移植到PSV上。彼时的PSV尚处于巅峰期，能够让自己的作品登上梦寐以求的家



用机平台，这对当时的罗翔宇团队来说都是一个不可多得的机会。因此他们还没来得及仔细想，便欣然答应了这个请求。

怀着为PlayStation开发游戏的激动心情，罗翔宇他们决定让《DYING》能够以不一样的面貌来面对来自全世界最“挑剔”的玩家。因此，一部全面进化版的《DYING : Sinner Escape》被提上了开发日程，这部作品就是后来的《临终 重生试炼》。



▲ 2015年的首届PlayStation中国发布会上，PSV版的《DYING:Reborn》公开发表。

《临终 重生试炼》与反派 BOSS“鱼头君”

《临终 重生试炼》是一款解谜类游戏，它的的核心玩法是“探索”+“解谜”，罗翔宇认为这款作品最独特和与众不同的地方是有别于其他作品的设计思路。

众所周知，解谜类游戏爱好者大多非常聪明，他们在玩游戏时十分期待着高难度的挑战和由此带来的巨大成就感，《临终 重生试炼》就是针对这一玩家群体而进行设计的作品。在罗翔宇看来，“谜题”不应该仅仅是一个装置，或者抛给玩家的单一问题，他希望传达的体验，是通过高难度的挑战，让玩家处于不断思考和摸索的过程中。这个过程应该贯穿游戏，而不仅仅发生在玩家面对某一个谜题时。

为了达成这种体验，他们将整个游戏的设计划分为了几个不同的层面。第一个层面是玩家“探索和收集”的过程，在游戏中，无论是普通的场景装饰物，还是可以收集的物品和道具，甚至是可以与之互动的装置和谜题，都没有过于明显的提示，玩家需要去不断地摸索和思考这些东西是否有用，再通过游戏的“调查”操作来获得思考结果的反馈；第二个层面是玩家“解开谜题”的过程，游戏中的谜题有难有易，罗翔宇在设计这些谜题时刻意没有对与谜题有关联的线索给出任何说明。选择用什么样的线索作为思考的切入点来解开谜题、这个线索与谜题的匹配过程，全部的思考都交由玩家来完成；第三个层面则是玩家“思考故事”的过程。游戏采用了碎片化的叙事方式，大量和故事相关的线索都被埋在了不起眼的地方，然后通过简单的过场动画情节来对一些故事线索做出一些必要的串联和启发，玩家需要在只言片语的碎片化信息之上，通过合理的猜想和思考，“解谜”出故事的真正全貌。

为了与 iOS 的原版做出区别，罗翔宇决定在原有的叙事方式的基础上，为《临终 重生试炼》设计全新的故事。因首次登陆主机平台而兴致满满的团队成员也针对新故事提出了许多很有意思的提案，其中不乏十分重口和猎奇的设定，但因为各种各样的原因，玩家最终玩到的故事版本与当初设计原案有着较大差异，罗翔宇对此也感到十分遗憾，但好在“鱼头君”的出现弥补了团队这一部分失落的心情。

许多玩家都对《临终 重生试炼》里带着诡异鱼头头套的反派 BOSS——“鱼头君”印象深刻，在网上，他们亲切地将其成为“咸鱼王”。这个 BOSS 的形象诞生于游戏开发的后半期，彼时为游戏制定的宣传计划已经提上了日程，但作为 PR 的重要环节之一，游戏的 Key Art（主视觉图）却迟迟没能定下来。这时，最初提出《DYING》企划的那名联合创始人用鱼头君的 3D 侧身像做了一个效果图交到了罗翔宇的手中，后者立即便被这个略显诡异和滑稽的形象所吸引，宁可冒着玩家无法立刻弄清楚游戏类型的风险，也要让其登上游戏的封面。虽然这个决定遭到合伙人之一的强烈反对，但最终罗翔宇还是力排众议，让鱼头君成为了游戏的主视觉图的一部分。

“‘鱼头君’的魔性征服了我。”罗翔宇对这一决定解释道。

合伙人的担心不无道理，果然，在游戏上市后，有些玩家觉得整个游戏包括“鱼头君”在内的元素有些重口，认为这是开发团队故意制造出来的噱头，对此罗翔宇持反对意见，他认为游戏最终的成品在猎奇度上并没有达到最初提案时预期的效果。在采访中他再次强调：“我并不想刻意用猎奇和重口去制造什么噱头，任何桥段都应该为游戏玩法和情节服务。但《临终 重生试炼》没有完全表达出我想要的感觉，我觉得非常遗憾。我在项目总结会上跟团队所有人说，口味太清淡是这款游戏的一个污点，并没有很好地把故事情节应该有的冲击力表现出来，希望我们以后不要再这样缩手缩脚了。”

不知罗翔宇在组建团队时是否有所考量，但以外人的眼光来看，铃空游戏团队里的许多成员都对重口味和刺激元素有着别样的情结，罗翔宇自身就是一个鲜明的例子。从 90 年代初期便通过录像带接触大量电影的他相比于传统的商业片和文艺片，对各种 B 级片和实验电影更感兴趣，后者不拘一格的拍摄手法、出乎意料的情节设置以及粗糙、廉价的独特质感都让他欲罢不能。学生时代，罗翔宇不仅爱看昆汀、三池等人的 B 级神作，也看了大量粗制滥造但让他觉得非常“带劲”的影片。这对他现在的游戏创作产生了根深蒂固的影响。也就不难解释为何《临终 重生试炼》之中充满了不少向这些电影致敬的元素，罗翔宇希望这款游戏能够有老式 B 级片的风格，让一些经历过旧录影带时代的人也能在游戏中获得共鸣。







▲用于市场宣传的 Key Art。



▲《临终 重生试炼》深受《寂静岭》的影响。

●外部环境的剧变

《临终 重生试炼》的开发历时将近五年，在这五年里，游戏行业发生了许多变化，这些变化不但影响了《临终 重生试炼》这款游戏的制作策略，在某种程度上也让罗翔宇的一些想法发生了转变。

首先是 PSV 的由盛转衰，PSV 不仅是“《DYING》系列”登陆主机游戏平台的契机和起点，同时也让铃空游戏成为了中国大陆第一家获得主机游戏开发资质团队，因此罗翔宇和他的团队都对这个被玩家们戏称为“手柄 V”的玩意有着特殊的感情。从感性层面来说，这大概也是他们坚持推出 PlayStation 全平台版本（PS4 / PSV / PS VR）的理由之一。

随后的 2014 年，微软 Xbox One 和索尼 PlayStation 进入了中国大陆市场。以曾为 PSV 开发过游戏作为契机，铃空游戏也顺利地与 SCE 建立了更为方便的沟通渠道，从 SCE Japan Asia 转到了更为便捷的 SCESH（SCE 上海）。要知道当初在国内没有开放主机游戏市场时，为了获得开发资质，罗翔宇不得不在香港注册公司，并通过香港分公司来与 SCEJA 签订合同（彼时，SCE 的政策是不对任何中国大陆开发者进行授权）。

在 SCE 上海的帮助下，罗翔宇他们顺理成章地实行了制作 PSV + PS4 双版本的游戏开发计划，但由于 PSV 和 PS4 之间性能差距过大，因此直接在 PS4 上照搬 PSV 上的素材是行不通的，于是罗翔宇和他的团队又决定将游戏中百分之九十以上的资源进行完全高清重制。

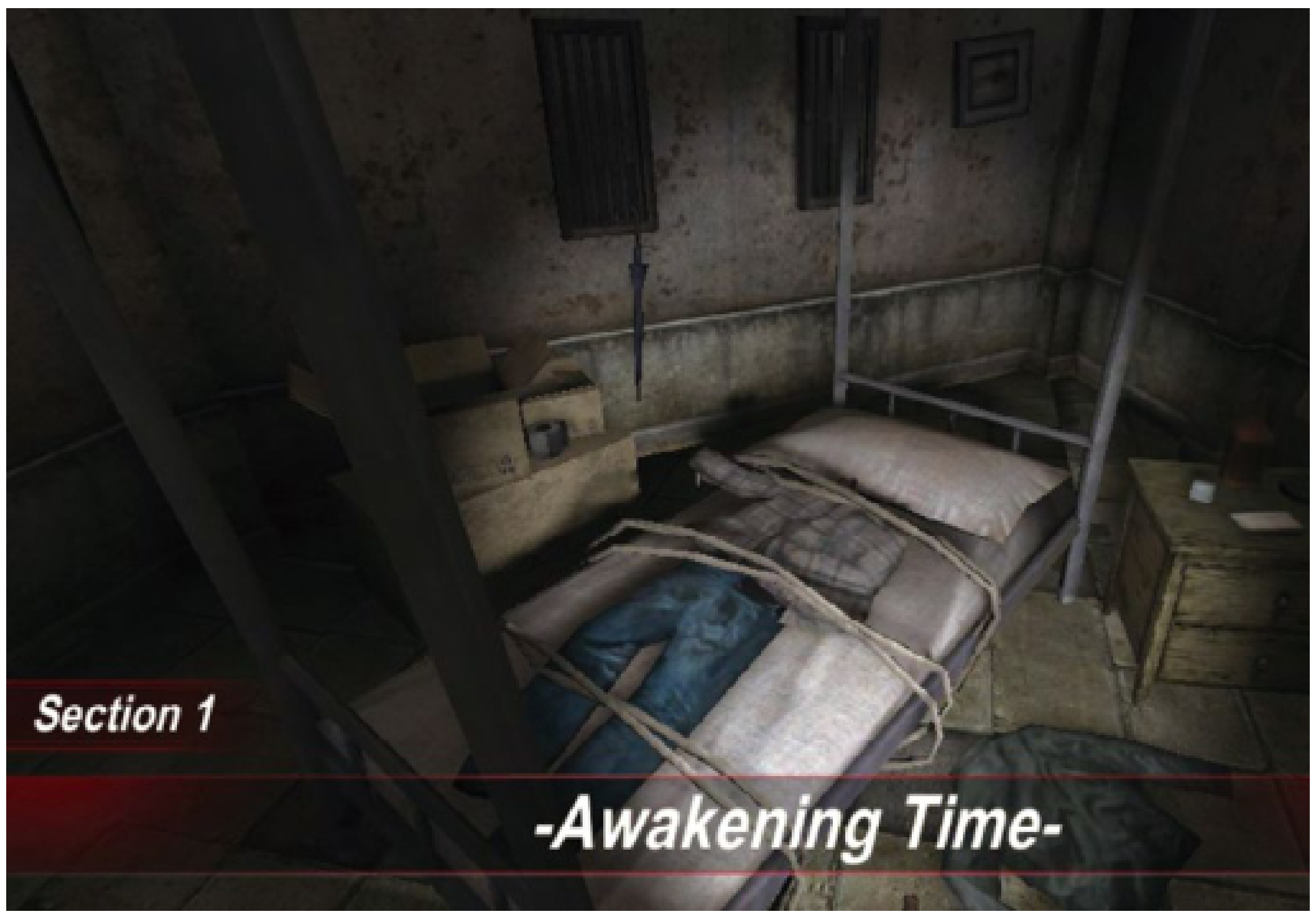
由于最初的开发并没有针对需要重制的情况进行考虑，因此重制的过程对整个开发团队来说都是一段比较痛苦的经历，他们需要不断地去替换各种资源，持续地进行测试，并逐一修复数量众多的 BUG。但同时，具有更强硬件能力的 PS4 也为《临终 重生试炼》带来了更多可能性，在进行高清重制的过程中，罗翔宇也为 PS4 设置了一些 PSV 版没有的谜题和剧情桥段。

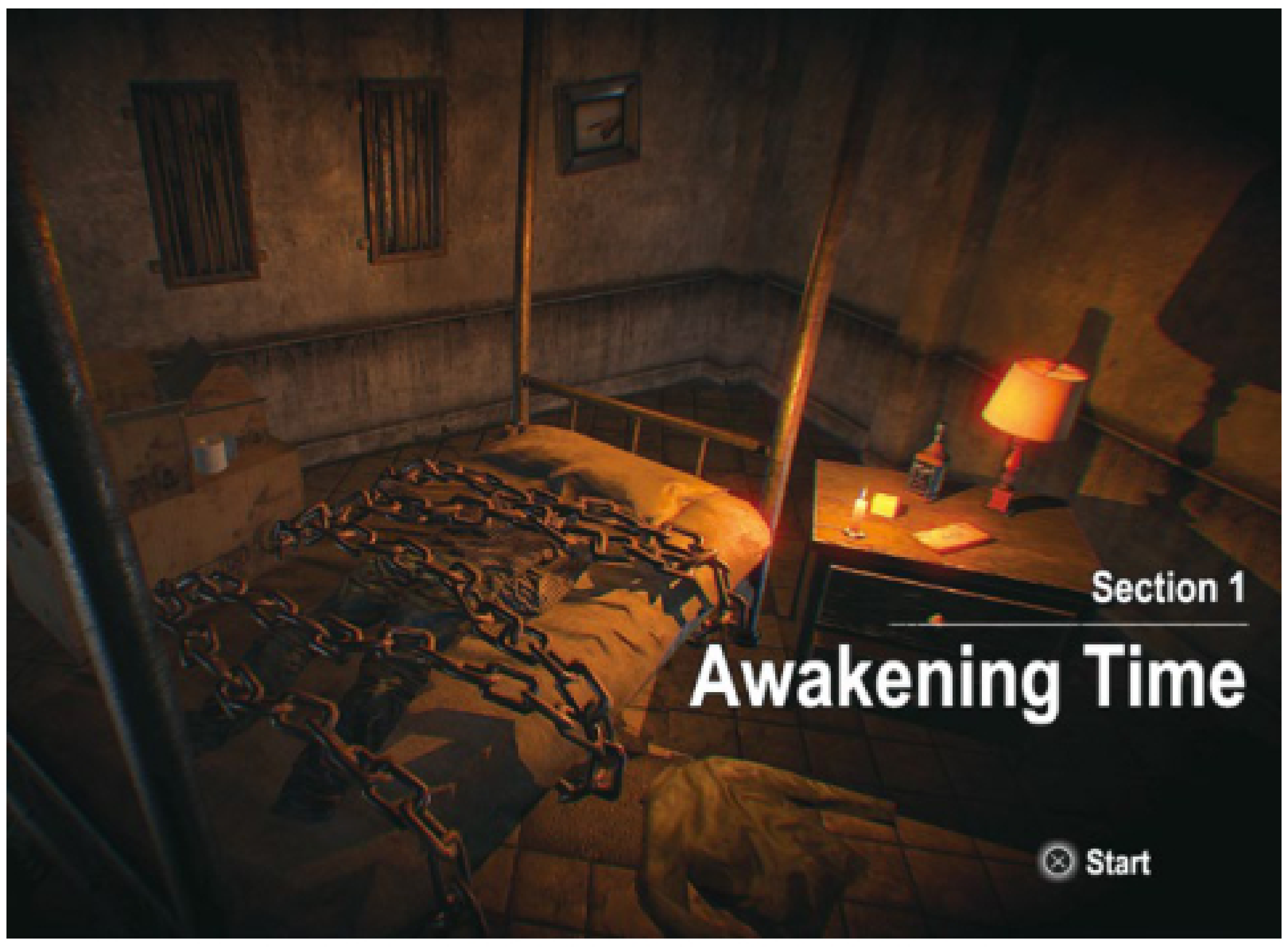
正当罗翔宇为游戏的 PS4 版忙得焦头烂额之际，全世界对 VR 行业的关注度也在持续升温，PS VR 的推出让罗翔宇看到了这个全新平台的广阔前景。而《临终 重生试炼》因为先天的第一人称密室脱出 / 解谜玩法而与 VR 平台具有很好的契合度，因此铃空游戏又顺理成章地成为了国内极少数能够从索尼获得 PS VR 开发资质和设备的团队。于是罗翔宇又把开发《临终 重生试炼》的 VR 版作为了团队目标，他们在完全陌生的开发环境下顶住了压力，最终使游戏成为了 PS VR 首发软件阵容中的一员。

五年之内在三个平台上分别推出不同的游戏版本，无论是对罗翔宇还是他的团队成员来说都是一场巨大的考验。罗翔宇在回忆为《临终 重生试炼》开发 VR 版的那段时间时仍然感慨万千，他提到当时团队里的每个人都非常辛苦，不断地摸索和测试各种能够带来更舒适的 VR 游玩体验的办法，在此期间团队还经历了工作室创建以来的第一次大规模加班。虽然并非尽善尽美，但好在他们最终还是按时完成了所有既定目标，让《临终 重生试炼》从最初的一纸企划变成了横跨各大游戏平台的作品。

开发《临终 重生试炼》的经历让罗翔宇和他的团队变得更加成熟，而游戏在发售后所获得的各种奖项也让他们感到自己五年来的努力没有白费。令罗翔宇印象最深刻的是在 2017 年的 WePlay 上获得的 indiePlay 中国独立游戏大赛的“最佳 VR 游戏奖”，当时他在现场偷偷试玩了其他几款入围的 VR 游戏后，一度觉得自己的游戏与这个奖无缘。所以当现场宣布自己获奖后，罗翔宇仍然处于震惊状态，“上去胡乱说了一通”，下台之后回想起开发 VR 版时的各种曲折和艰辛，这才有了实感，也算是付出努力所得到的回报。

对于这款意义非凡的作品，罗翔宇最后评价道：“我想很少会有人事先就预料到《DYING》会将我们带到现在的地方，制作它的过程让我们每一人都成长不少，而回馈它的方式，大概也只有去继续开发《DYING》的续作了吧（笑）。”





▲ PS4 版几乎是重制了所有美术资源，包括重新调整的光照方案。



▲PS4版新增了包括隐藏结局在内的多方面内容。



▲目前 DYING 系列的续作《DYING ISLAND》还处于开发的早期阶段。

游戏开发之外的反思

●认清差距

在制作《临终 重生试炼》时，随着外部环境发生的剧变，国内游戏行业在游戏机禁令的解除下逐渐有了复苏的苗头，不仅主机玩家的数量在日益增多，更是涌现出了许多和罗翔宇他们一样的国内独立开发团队。但这些新生的团队大多没什么经验，开发水平与国外相比仍然有不小的差距，这是罗翔宇这些年的直观感受。

随着工作室的不断扩大，罗翔宇开始有机会参与到更多更高水平的游戏展会和活动，例如 E3、PAX、GamesCom、TGS 等界知名的游戏展会，在与全世界的开发者和玩家们交流的过程中他感触颇深：“这些成熟的展会让我看到了国外玩家对游戏所展现出的爱，以及这种玩家的数量之多。为了能够在展会上体验几分钟自己心爱的游戏，不惜一大早赶到会场去争取十分有限的体验资格，然后在试玩的队伍里排上好几个小时。这样的现象在国内不能说没有，但规模和程度是完全不同的。我想游戏对这些玩家来说，并不是一种休闲方式，或只是用来填补无聊时光的办法，而是愿意为之放弃掉些什么的所爱之物。”

GDC（游戏开发者大会）是另一个给予罗翔宇深刻印象的大型活动，这是一个属于全球游戏开发者一年一度的狂欢，来自全球的游戏开发者聚集在一起，通过数以百计的演讲分享他们的心得或是最新的成果。演讲的内容涵盖了游戏行业的几乎所有分支，从玩法设计、艺术设计、编程、音乐音效、人工智能，到项目管理、市场分析、市场宣传等等。在游戏行业里从事任何工种的人，每年都可以从 GDC 上学到有用的知识，再将所学运用到接下来一年的工作之中。

“游戏行业日新月异，新的制作技术和新的开发理念也在不断地出现，感觉稍不留神就会落后，因此这几年我和工作室的核心成员们每年都会来 GDC 交流学习。”

罗翔宇从这个全球最大的游戏开发者大会上学到了许多游戏开发方面的经验，这也使他不得不承认国内的游戏开发水平和国外相比，仍然有不小的差距。有了亲身体验和经历，罗翔宇认为国内的游戏行业和开发者在这一块做的还十分不足，许多类似的活动并没有激发彼此的灵感，也学不到任何东西，反而变成了纯粹的商务行为。因此他在制作《临终 重生试炼》之余，也在不断思考自己还能为这个行业做点什么？怎样才能把他对游戏的热爱和更多人分享？这个思考的结果就是 WiGA。





▲ GDC 现场的氛围总是轻松浓烈，所有人都在分享与交流。



WiGA 的成立

WiGA，全称为武汉独立游戏联盟，旨在为武汉地区的独立开发者们带来包括 Game Jam、独立游戏沙龙、原创游戏大赛、纸上游戏设计工坊等一系列推动游戏回归原创、推广游戏文化初心的活动。罗翔宇是 WiGA 的联合创始人之一，他与 CiGA、斗鱼、武汉渲奇、武汉幻视的朋友们一起致力于通过举办丰富的线下活动来推动开发者之间的交流、开发者和玩家之间的交流、玩家和玩家之间的交流这三件事情，并为此成功举办了多次活动，其中包括 2017 CiGA Game Jam 和 2018 Global Game Jam 的武汉站活动，均受到了开发者和玩家们的热烈欢迎。



坚持自己的梦想是一件非常美好的事

如今的罗翔宇和他的团队正在着手制作两款新作，其中一款是已经公布的《DYING ISLAND》，还有一款制作中的游戏目前没有公布。有了《临终 重生试炼》的制作经验，铃空游戏的开发团队实力变得越来越强，这让他们得以在保证质量的前提下放手制作有着自己独特风格的作品，不像在制作《临终 重生试炼》时的那样思前想后，因为顾虑太多而砍掉许多原本想做的内容。

“我职业生涯这么多年，从来没有像现在这样乐观过。”

“毫不夸张地说，我有时候睡觉都会笑出来。”

对于这两款新作，罗翔宇充满了信心。

在采访的最后，我们邀请罗翔宇给心怀游戏梦想的读者们一些建议，他斟酌了一会儿才缓缓说道：

“作为独立游戏开发者，要持续不断提升自己对于设计和技术的积累，不能沉浸在自我满足和感伤之中。要有意识：我们不可能一开始就做出多牛X的游戏。作为团队的老大和公司经营者，一定要把成本和收入考虑清楚，只有团队持续存活，才可能逐步做出优秀的作品。”

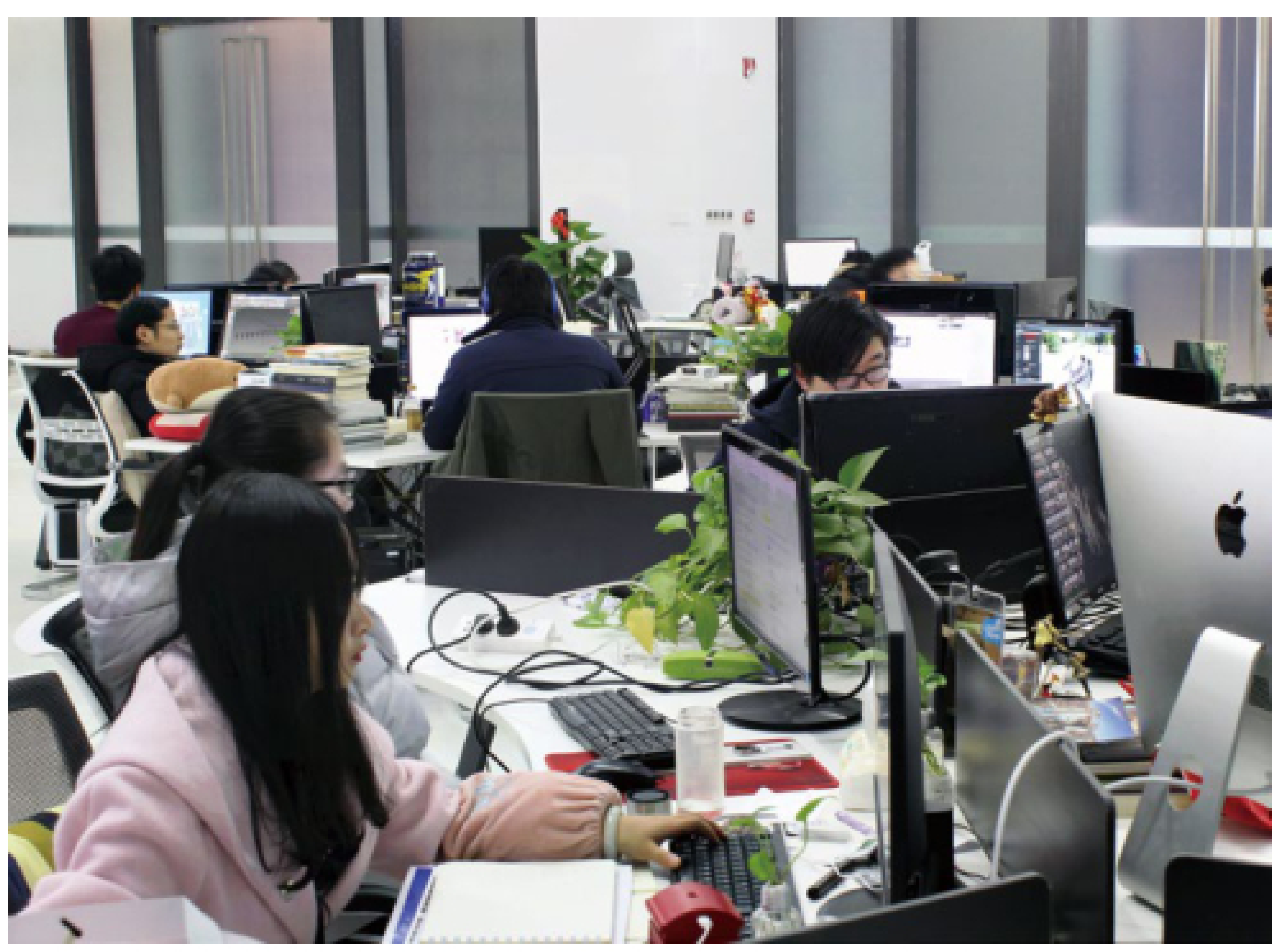
“在第一次尝试做游戏的时候就以满足核心玩家为目标，幻想最挑剔的核心玩家群体会花费大量时间钻研自己开发的游戏是不现实的，因为没有团队可以一上来就做出一流的作品。虽然在欧美原创产业已经十分发达、积累丰厚的土壤中，也有少数处女作就能成功达标的个例，但在国内这样一种一直缺乏原创游戏的大环境下，一上来立项就要挑战高难度几乎就是自杀。”

“坚持自己的梦想是一件非常美好的事情，一定要确信自己真的热爱这一行。”

“如果问我做独立游戏是否很艰难，我的回答是：当然；如果问我做独立游戏是否快乐，我的回答是：无比快乐。”

“我特别反感某些独立游戏制作者叫苦叫累，觉得自己很有情怀，甚至因为自己很苦逼而掉眼泪的行为。我觉得这样一点出息都没有，自己选择的路，有什么可自怜的呢？做游戏本来就应该是自己喜欢和享受的过程，如果不觉得很开心，为什么还要做这一行呢？”

坚持自己的梦想，做自己热爱的事情。这是对罗翔宇之前几十年人生经历的最佳注脚，同时也是他对国内独立游戏开发的后起之秀们最殷切的祝愿。



“我整个人都斯巴达了？！”
——现代网络语境背后的斯巴达文明

文：十大恶劣天气　编：稀饭　美编：01



在新《战神》中，岁月由内而外地抹去了奎托斯的一切特征，倘若不是 L3+R3 所唤醒的“斯巴达之怒”，我们甚至都记不起他最初的身分。过去“发起疯来连自己都打”的奎爷亦用自己的实际行动，赋予了“斯巴达”这个词汇新的含义：一个纯粹的战士，和隐忍、伟岸、慈爱等词汇并非不能兼容。

新的《战神》为我们带来了一个更加立体的斯巴达战士奎托斯。站在系列全新起点处的我们，也不应忘记斯巴达人的根与本。

视死如归、所向披靡、赴汤蹈火、万夫不当、气冲霄汉、宁死不屈……这些形容战士英勇品质的词汇，在现代网络语境下概括起来只要三个字——斯巴达！

粉从何来？

从公元前 11 世纪建立到 192 年灭亡，斯巴达文明的存在时间并不算太长，属于它的辉煌岁月也只有不到四百年的时光。这个人口始终没有超过三十万人的城邦之所以在古希腊历史上留下了浓墨重彩的一笔，原因自然出自于他们爆表的战斗力。

古希腊被公认为西方文明的发源地，作为其中最能打的一支力量，斯巴达人以“温泉关三百勇士”为代表的战史被不断传颂，让斯巴达战士

在漫长的历史长河中吸粉无数。就连我们的鲁迅先生，也在国家生死存亡的危难关头，怀着几分感慨、几分激愤，写下了《斯巴达之魂》这样的飞扬篇章，勉励四万万同胞以斯巴达勇士为师，用自己的生命来捍卫华夏文明的生生不息。



▲经过艺术化的渲染之后，“温泉关三百勇士”已经成为了斯巴达文明在现代社会当中的主流印象。

当人类从工业时代进入信息社会之后，斯巴达文明的这一特性，更是被占据绝对统治地位的欧美流行文化不断放大，甚至产生了扭曲和误读。尤其是在向来秉承“看热闹不嫌事大”思维的游戏编剧笔下，“斯巴达”俨然就是一切超级战士的代名词。

他可以是《鬼泣》中的但丁之父，传说中的魔界最高剑士。

他可以是《空岛争霸》中英姿飒爽的近战英雄。

他可以是是儿童网页游戏《赛尔号》中的精灵，是攻击史莱姆的超进化体。

他可以是《圣斗士星矢》中对付星矢等青铜圣斗士的念力高手。

他可以是《光环》中以一己之力无数次拯救宇宙于毁灭的星际战神士官长。

……

不过在很多动作游戏迷看来，真正的斯巴达只有一个——奎托斯，至于上面提到的这些，都可以归入“其他斯巴达”的行列了。

用现代人的眼光来看，奎托斯的弑神之路，是一场旨在推翻神权，解放全人类的伟大革命，《战神Ⅲ》的结尾也的确将奎爷一路的胡砍乱杀进行了类似的拔高。然而，我们也应看到，奎爷在把一个个希腊神明大卸八块的过程中，是有私心的。其一是向众神复仇，其二则是为斯巴达的利益而战。正如我们在《战神Ⅱ》开头所看到的那样，弑杀阿瑞斯后荣登战神宝座的奎托斯，上任后最喜欢干的事情就是以顶天立地的姿态乱入人间，践踏着犹如蝼蚁一样的敌人，继续率领着斯巴达大军入侵其他希腊城邦。

到三代的时间线中，虽然斯巴达早已被灭国，世界也被波塞冬死后所引发的滔天巨浪所淹没，但从冥界迸出的斯巴达英灵们依然追随在奎爷左右，以技能的方式和这位传奇战士并肩作战。

套用一句歌词，这真是“死了都要爱！”

诗人说：“为什么我的眼里常含泪水？因为我对这土地爱得深沉……”



▲《战神 斯巴达亡魂》当中也特意为奎托斯安排了一件充满了斯巴达风格的新武器：斯巴达武装。

斯巴达史



我一个种田派玩家，怎么会拼命点军事的科技树？

虽然斯巴达已经如上文所说，成为了强大战士的代名词，但“斯巴达”在古希腊语中最初的含义，取“耕地”之意，和战争并无瓜葛。

古斯巴达位于罗奔尼撒半岛拉哥尼亚平原的南部，埃夫罗塔斯河的西岸。这里土地肥沃，气候温润，适合发展农业。从军事价值来看，古斯巴达三面环山，扼守着塔伊耶托斯山脉的隘口，是进入拉科尼亚和南部伯罗奔尼撒半岛的必经之路。

正所谓“一方水土养一方人”，古斯巴达人和早期希腊文明格格不入的生活方式，也是由其

地理位置所决定的。

众所周知，孕育出地中海，乃至整个西方文明的巴尔干半岛南部地区，拥有蜿蜒曲折的海岸线，地形以山地和丘陵为主，可以大规模发展农业的平原地带不到 30%，因此希腊文明属于典型的海洋文明。



▲历史上斯巴达地区所在的位置（右下方）。

作为希腊早期文明的一支，古斯巴达人却是一个异类：他们性情温顺，有着农业文明的守土情结，虽然离海岸线最远不过 30 英里，但却对航海、渔业与贸易并不感兴趣，属于标准的种田派玩家。

约公元前 1100 年至前 950 年期间，来自希腊东北方伊庇鲁斯和马其顿的游牧部落多利亚人大规模入侵伯罗奔尼撒半岛，并且迅速攻占了东部地区，手无缚鸡之力的古斯巴达幸存者尽数沦为征服者的奴隶。讽刺的是，这些占领了原斯巴达地区的多利亚人根本就是鸠占鹊巢，却以“斯巴达人”自居。从松散的部落到一个面积可观的领土国，斯巴达的历史由此翻开了全新的篇章。

即便这片土地新的主人——多利亚人野蛮好战，此时已经被异族入主的斯巴达也没有出现文明的大倒退。恰恰相反，相关出土文物可以证明，斯巴达立国初期的文明水平并不落后于同期希腊文明最为杰出的代表——迈锡尼王国。

从政治制度上来说，斯巴达和同期的其他希腊城邦走的也是同一条路，即逐步削弱王政，从氏族议会逐渐衍生贵族议会，然后贵族议会把持大权，实行寡头门阀政治。在军事科技上，斯巴达更是领先尚处于青铜时代的诸城邦，其军队已经开始大规模装备铁器。

公元前七、八世纪，希腊文明的各个分支相继出现了人口增长速度和耕地数量不足之间的矛盾，各城邦转而大力发展航海业，向着地中海沿岸的其他地区进行殖民，同时也把文明的种子撒向四方。本身不存在耕地问题的斯巴达人，自然对海外殖民并不感兴趣，在融入血液中的好战基因的驱使下，他们对西部邻邦美塞尼亚进行了两次血腥而漫长的战争，最终大获全胜。至此，斯巴达拉开了全盛时代的帷幕，但一个棘手的问题，也放在了他们眼前。

军人国家的样板？其实我也是被逼的！

即便这一时期的希腊文明已经在雅典孕育出了民主制度（其内核和以代议制为核心的现代民主有一定差异）的萌芽，但无论是雅典还是经常作为对立面而存在的斯巴达，他们依然属于奴隶社会。

不过在对待奴隶的问题上，两个代表性的文明分支又采取了截然不同的态度：雅典的奴隶本质上属于贵族和富有公民的私有财产，虽说他们不可能有公民权，但至少生存权还是有保障的，毕竟没有人希望自己的东西被无缘无故地损坏。此外，雅典人获取奴隶的方式，基本上也是靠通过贸易而不是战争，所以奴隶来自于不同的地区，没有多少向心力可言，也不存在发动大规模叛乱的可能性。况且雅典的公民也参与社会财富的生产，和奴隶的生存目标也有一定的重合性。

如果说雅典的奴隶尚可苟延残喘，那么斯巴达的奴隶则过的是“纵肯为奴隶，亦不可得”的非人生活。

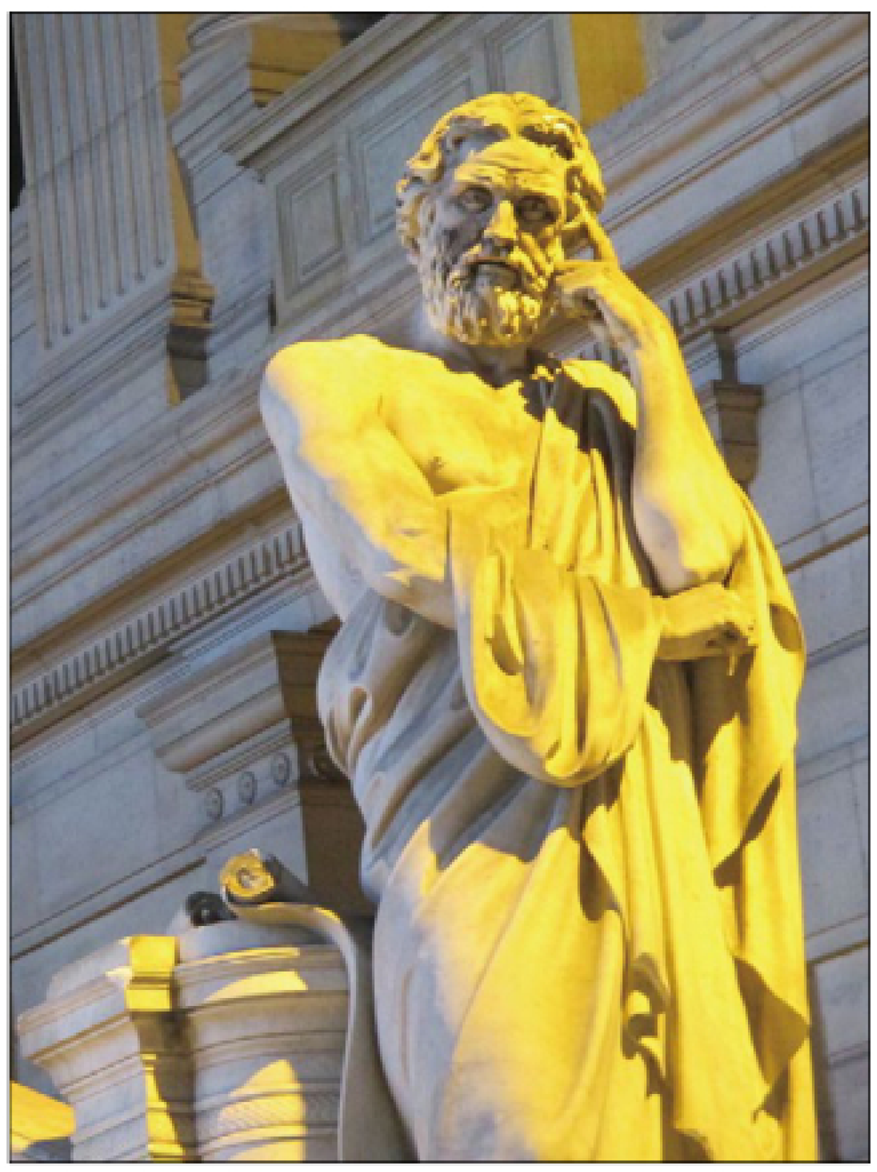
斯巴达奴隶的成份主要来自于战俘，他们数量庞大，并且属于单一民族，更有反抗心。仅在第一次美塞尼亚战争中，斯巴达的俘虏就超过了十万人，而自己的公民数量仅有一万人不到。这样极端的社会结构，无异于将房子盖在火山口之上。

随着土地面积的不断扩大，斯巴达人的生存空间反而变小了：外部是大规模的奴隶暴动，内部则是财富分配不公所加剧的社会矛盾。尤其是在雅典民主思想的冲击下，即便在斯巴达公民内部也出现了“要求平等”的呼声。所以，即便在镇压奴隶暴动这个关系到城邦生死存亡的问题上，斯巴达人内部也无法做到凝聚共识，毕竟谁也不想为维护贵族老爷们的利益拼命。

和雅典提倡公民独立意识，通过各阶层的沟通来缓解社会矛盾的做法大相径庭的是，斯巴达人接下来进行的改革解决方案更加简单粗暴——将国家变成一个巨大的军营。用军事化的管理来填平阶级之间的巨大鸿沟，用强大的军事手段来消灭奴隶阶层的不稳定因素，这就是著名的来库古大约法。



▲征战中的斯巴达军队。



▲来库古的雕塑。

身为斯巴达王族的来库古听闻克里特的国王善于制法，便前往考察，在游历希腊各大城邦归国之后，便结合斯巴达的具体情况，进行了一系列的改革：

全民皆兵：斯巴达全体公民都被编入军队，

和社会生产完全脱离，从而打破贵族对土地的垄断权。所有斯巴达人打下来的土地，会作为战利品平均分配到每一个参与战斗的公民手中。

后勤保障：奴隶不再属于私有财产，他们生产出来的社会财富归整个斯巴达人所共有。其中拥有一定人身自由的“边民”负责制造武器和工具，农业则全部交给连奴隶都不如的“黑劳士”阶层。

消灭私产：军队中不允许有私人财产的存在，斯巴达这座大军营也一样。来库古取消金银货币，用本身不具有多少价值的贱金属代币维持最基本的市场流通需求，同时带头发动贵族上缴奢侈品，停止大兴土木的行为，提倡全民过简朴、禁欲的生活。在《战神 斯巴达之魂》中，我们就跟随奎托斯的视角回到久违了的斯巴达城，这里没有雅典卫城宏伟的建筑物和宽阔的街道，只有一堆堆简陋的茅屋。游戏所展示的这一幕，这的确是历史的真实写照，因为斯巴达城邦几乎把所有的人力物力都分配到进攻型的军事需求中了，就连最基本的城防设施也不修筑。正如他们的名言——“我们没有国境线，士兵的长矛就是我们的国境线。我们不需要城墙，士兵的盾牌就是我们的城墙。”

社会生活：军队的一整套内务制度，旨在抹平士兵作为一名社会人的属性，转而使其成为庞大战争机器上的一颗颗螺丝钉。斯巴达人的日常也是标准的军事化管理，确切的说斯巴达人根本就没有所谓的个人生活，就连吃饭也是如此，这就是所谓的“公食制度”：上至国王，下至普通公民，都要在公共食堂就餐，并且吃一样的食物。

意识形态：荣誉感是古今中外部队士气的核心保障，斯巴达也不例外。来库古宣扬斯巴达是高于一切的神选民族，将发动战争、奴役异族的行为合法化。贵贱与否不再取决于财富的多少，而是自己的战斗能力——勇者被万民敬仰，而懦弱者将被集体鄙视，直到失去公民资格，最终和奴隶为伍。

来库古改革，不仅迅速解决了愈演愈烈的内部矛盾，而且克服了来自外部的巨大生存危机。过去领土越大，内忧外患越多的怪圈，转入了军事和经济相互促进的良性循环。凭借着先进的军事体制和尚武精神，心往一处想，劲往一处使的这个军事国家很快就击溃了外部的奴隶暴动，让蠢蠢欲动的临近城邦不敢造次。

不同于雅典在黑暗时代过去以后才创造的民主辉煌，斯巴达在黑暗时代就已经实践成功了一种实现平衡与和谐的社会制度——虽然它是表面意义上的。用进步的眼光来看，斯巴达明确公民的权利和义务的社会契约，要早于被称为“西方民主政治摇篮”的雅典城邦一个多世纪。

斯巴达社会制度的某些“先进性”，就连当时一部分希腊思想家也在暗地里称赞不已。但在拥有文化霸权的雅典主流舆论看来，斯巴达依然是一群不学无术，只会杀人越货的蛮子。如果再说得更加确切一点，雅典人对斯巴达人应该是一种又敬又畏的态度。就像我们在《战神》初代中的第二幕中所看到的那样，出现在雅典卫城中的奎托斯，要比正在大肆破坏的阿瑞斯更能引发居民的恐慌，他们高呼着“斯巴达人来了”四散奔逃……是的，阿瑞斯的地图炮什么时候落下来，谁也不知道。可眼前的这个留着一撮山羊胡子的斯巴达恶汉，可是一言不合就要夺人性命的！



▲掌握着笔杆子的雅典人，不仅要黑斯巴达人野蛮没文化，而且还要黑化斯巴达人所信奉的偶像——战神阿瑞斯，直到日后罗马人确立马尔斯的地位之后，对战神的狂黑不止才告一段落

我们个个都是可以一骑当千的超级战士？你想多了！

在ACG的熏陶之下，凡是和斯巴达沾边的超级战士，经常是以一骑当千的面目出现。这种设定的源头，自然是著名的温泉关之战。在这场波希战争的焦点大战中，三百斯巴达勇士面对十万波斯大军死战不退，在杀伤两万名敌人之后全军覆灭，为世界战争史留下了永久的传奇。虽说温泉关战役的细节，比如双方参战的具体人数、希腊联军的支援作用等等方面，在西方史学界方面均存在争议，但可以肯定的是，这的确是一场以少敌多，并且最终在战略上创造胜局的辉煌之战。

人们对斯巴达人“超级战士”的想象，从流传下来的史料上也能得到佐证。呱呱坠地的斯巴达新生儿还没有得到母亲的爱抚，就要接受长老的检查，凡是被认为有先天缺陷者，就会被丢入荒郊野岭。虽然弃婴行为在人类文明的任何历史阶段，甚至是今天也并不鲜见，但斯巴达却是惟一将这种残忍行为合法化的政权。

“《战神》系列”故事对此也有一定的表现：奎托斯成年后娶了利桑德拉为妻子，并育有一女卡利俄珀。然而卡利俄珀出生时竟满身脓疮奄奄一息，按照斯巴达人的习俗，为了保持种族的优良血统，病婴一出生就得被丢入深渊。为了保住女儿的性命，奎托斯向斯巴达人侍奉的战神阿瑞斯求救，阿瑞斯指示他前往阿斯克勒庇俄之井寻找能治百病的仙果。在寻找宝物的路上，奎托斯遇到了其他五名同来寻找仙果的勇士，他们都是因为族人或家人突患恶疾而被各自侍奉的神指引而来，而其中一人便是后来和奎托斯结下梁子，并且间接导致其将灵魂出卖给阿瑞斯的蛮族王子，引出了“《战神》系列”的庞大故事。（这一段故事被收录在《战神》的漫画当中。）

如此说来，奥林匹斯神权的崩坏，竟然是由斯巴达人的一项关于“优生优育”的残忍制度所引发的。



◀蛮族之王和奎托斯之间的恩怨也算得上源远流长。

斯巴达人所特有的培养机制和训练方法，看似也是为了培养以一当百的超级士兵为主旨的：斯巴达人 7 岁时即离开父母，开始自己的军旅生涯。除了日常的训练以外，这些孩童还会面临各种残酷的淘汰，他们会被丢入异族出没的荒郊野岭，每个人手中只有一把匕首，靠一场真人“吃鸡”游戏来决出真正的强者。

然而，相对个人的战斗力，斯巴达人更加看重的是团队协作的能力。所以，斯巴达城邦虽然在很长一段时间内掌握着希腊文明的军事霸权，但却没有涌现出类似阿喀琉斯、埃阿斯、彭忒西勒亚这些创造了非凡个人成就的英雄，最为后人所推崇的悲剧英雄列奥尼达斯，也是依靠出色的指挥能力和非凡胆识为自己赢得了万世英名。

斯巴达人对团队能力的坚持，也是当时的战争形态所决定的。

在黑暗时代末期，人类已经发现了结阵战斗相对无脑群殴的巨大威力。当时希腊各大城邦的主流战术是重步兵方阵战术。具体地说，是用四十名士兵组成一个小队，五百人组成一个中队。士兵装备有青铜盔甲，左手持盾，右手持矛，以肩并肩的方式密集排列。进入战斗之后，最前排士兵一起将长矛放平，后排士兵将长矛架在前排士兵的肩上，构成一面由长矛织成的墙壁，踏着一致的步伐去碾压对手。

方阵战术的优点和缺陷一样明显：当阵型稳固的时候，就犹如一座在战场上缓慢推进的巨大堡垒，足以碾压一切无组织的人潮，即便对方拥有极大的数量优势，也可以轻松将其推平。然而当阵型被攻破之后，局面就会瞬间失控。所以在冷兵器时代，在直接战斗中阵亡的士兵一般不会超过总量的 20%，剩下的都是在逃跑中被杀死和踩死的胆小鬼与倒霉蛋……

虽然斯巴达人的战术与武器装备和同期的希腊城邦相比并无本质性的区别，但他们却可以将方阵的威力发展到极致，将其缺陷牢牢把握在可控范围以内。正如毛主席所说的那样：“决定（战争胜负的）因素是人不是物”，斯巴达军国体系所培养出来的战士，其过人的军事素养在其中起到了至关重要的作用。

方阵看似简单而纯粹，实际的运作，哪怕是一个简单的前进动作，都需要组成它的每一个个体通力合作才能完成。任何一个出现退缩，乃至是配合欠佳的战士，都可能变成导致团队崩溃的阿喀琉斯之踵，所以方阵战术最讲究的就是纪律性。

对于自幼就在一起训练和战斗的斯巴达人来说，团队配合早已属于他们的“肌肉记忆”，在任何危机关头，他们都知道自己应该做什么。然而，对于其他非职业化的军队来说，想做到斯巴达人的不动如山和进退自如，就不那么容易了。只要稍施压力，斯巴达就能让敌人看似严整的阵型漏出破绽，进而让战斗变成一场例行公事般的屠杀。斯巴达人数十年如一日的训练，不仅实现了“不动如山”，而且还赋予了笨重的方阵以难以想象的灵活性：在向前推进时，几乎无人能冲破斯巴达人的进击。而当敌人出现撤退和崩溃迹象的时候，斯巴达方阵又可以迅速变成一张大网，把敌人围住之后分割包围，最终予以全歼。

在防御阶段中，方阵中某个局部被敌人冲破，后面的人马上会补充上去，使整个方阵不会出现混乱。即便是己方队形被冲破，斯巴达战士们也会拔出短剑，用近距离的血肉搏杀来为友军的调整争取时间。这种“聚中有散，散中有聚”的精妙，显然是那些半脱产，甚至是临时征调来的其他城邦军队所不能理解，也无法掌握的。

在著名即时策略游戏《罗马 全面战争》（含二代）的时间线中，斯巴达已经走上了衰亡之路，所以这个人气派系在游戏中的综合实力并不算强，士兵的数据也着实一般。但他们的军队依然继承了斯巴达军团超强的纪律性：所有步兵都带有冲锋、战吼、反制骑兵和死战不退等属性，重装枪阵一开，照样可以横扫战场。出色的性价比，使得斯巴达在游戏前期完全可以称霸希腊，在游戏世界中实现复兴伟业。当然如果玩家放任马其顿发展到游戏晚期，那么被吊打也是难以避免的。



▲斯巴达战士整齐的方阵。

大家千万不要学我！

公元前 371 年留克特拉战役的惨败，被认为是斯巴达衰亡的开始。导致斯巴达退出历史舞台的原因有很多——马其顿的崛起、人口数量的下降、日益严重的腐败，乃至是自然灾害，都在加速斯巴达无敌神话的破灭。抛开这些表现，斯巴达灭亡的原因只有一条——对军事手段的过度迷信。

战争是政治的延续，战争的结果始终要为政治目标服务——这个浅显易懂的道理，斯巴达人显然不明白，或者根本就不愿意明白。历史学的主流观点也认为，好勇斗狠和奴役异族，是斯巴达人所信奉的发展真理。所以他们从未有过软实力方面的输出，更没有创造出灿烂的文明。

在自身的军事力量拥有压倒性优势的时候，斯巴达人的确可以靠硬实力来威服四方。但一旦有马其顿这样的强敌横空出世，表面上和自己属于同盟关系的附庸政权就会乘机脱离自己的统治，甚至倒戈相向。

斯巴达人类似种姓制度的体制，其腐化只是时间问题。虽然他们表面上没有贵族阶层，然而每一个斯巴达人都是实质意义上的贵族阶层，这就决定了斯巴达战争机器的基本盘始终狭窄。一旦固化了阶级，封闭了向上流动的通道，那么统治者就只能从位于最顶层的“自己人”中去招募军人。保持量质齐优的战斗力，自然就沦为空谈，最终必然被强大的外来入侵者所吞并。所以斯巴达文明始终都在深陷于“领土越大、内耗越多”的怪圈，虽然来古库改革可以暂时缓解这一矛盾，但用发展的眼光来看，这同样也属饮鸩止渴之举。

这个道理，斯巴达人最后终于弄明白了，他们也曾经试图通过改革来恢复过去的城邦体制，甚至祭出怀柔政策，联合过去被长期奴役的皮里阿西人和希洛人，但是在周围所有城邦的一致反对下并未成功，最终被亚该亚同盟吞并，成为罗马帝国庞大疆域中的一个微不足道的组成部分。

斯巴达战士们的长矛和巨盾并未创造璀璨的文明，斯巴达的国王们也没有像亚历山大大帝那样通过战争来促进各民族之间的交融，也根本不可能在人类文明史上留下浓墨重彩的一笔。然而，斯巴达战士们又用自己的方式，让后人记住了自己共同的名字。功过是非和经验教训，自有后人去总结与评价。

至少斯巴达人用一部不算太长的铁血兴亡史，告诉了我们这样一个道理：“武力不是解决问题的惟一选项。”

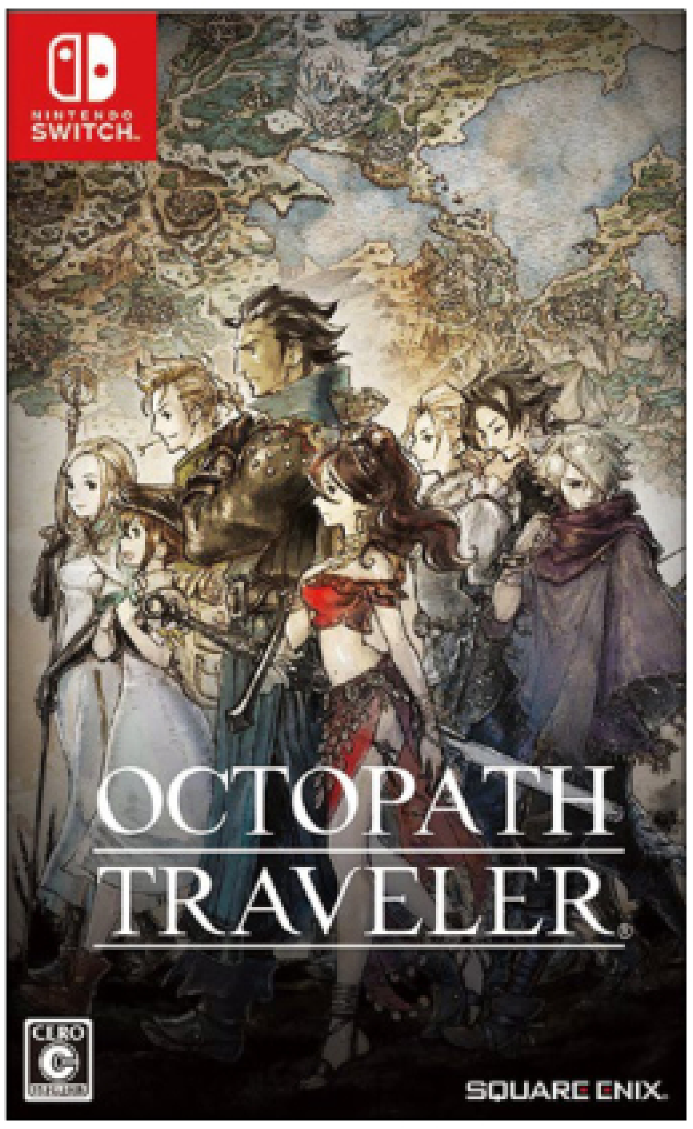
就连新《战神》中的奎爷在撸起袖子开打之前都要试图先讲一番道理，哪怕语言不通也要请儿子当把临时翻译，各位信奉“能动手的绝不瞎BB”的猛士们，又有什么理由动辄“整个人都斯巴达”呢？

游戏评台

重温体会传统 JRPG 的醍醐味

《八道旅人》

オクトパストラベラ -



机种：NS
厂商：Square Enix
类型：角色扮演
版本：日版
发售日：2018 年 7 月 13 日
对应人数： 本地 1 人
售价：7344 日元

Square Enix 在 2012 年 于 3DS 上推出的 RPG 作品《勇气默示录》以独特的系统、动人的剧情和出色的音乐素质，在销量和口碑上得到了双丰收，之后推出的续作也有着不错的评价。而此次，由“《勇气默示录》系列”制作人高桥真志和浅野智也领衔，联手开发商 Acquire 在 NS 平台上打造的这一全新 IP 的 JPRG 作品，从公布之初就颇受关注，一方面作为一款 SE 出品的原创的 JRPG 作品，在新一代平台 NS 上会有怎样的表现值得期待；另一方面也是因为制作人和先行情报的关系，让玩家们也在猜测这部作品是否会是“《勇气默示录》系列”的精神续作。

以“传统与革新的融合”作为宣传概念的本作，在游戏画面上独具匠心地将虚幻引擎和像素风格相结合，通过精心运用的光源效果，打造出了别具一格、复古与美丽兼备的“2D-HD”画面。画面中的像素小人、物件等则带有浓重的《最终幻想 6》、《时空之轮》、《浪漫沙加》等 SFC 时代经典 RPG 的风格，同时游戏角色虽然由像素描绘，但游戏中的动作，表情却非常丰富，对于从 SFC 时代走过来的老玩家来说，想必会非常感动。

剧情方面，本作正如其名《八道旅人》，描绘了八位有着不同身分和背景的主角，为了各自的目标开始了波澜壮阔的冒险。尽管在游戏系统上可以实现 8 位主角全部入队，并肩作战。但其实在剧情上，这 8 位角色是没有交集的，这一剧情结构多少会让人想起 PS 平台的《沙加开拓者》1 代。每一位角色的剧情并不是很长，不过由于均采用了传统复古式的“起→承→转→合”式的四幕剧本模式，使得故事的展开和角色的演出都有着浓浓的舞台剧风格。故事本身虽不算新颖但保证了良好的整体观感，只不过这八位主角在故事上没有交集，游戏中的互动也并不多，仅在一些剧场小对话能够看到他们的交流，这点算是最大的遗憾。

本作在游戏系统上也有不少要素沿袭自《勇气默示录》。比如转职，游戏提供了总共 12 种职业供玩家转职，玩家需要通过战斗赚取 JP 来学习各个职业的技能，各种职业和技能的搭配有着极高的自由度，8 位角色均有自己固定的主职和可以自由转职的副职，在战斗中可以使用属于自己主副职的主动技能，同时还能装备所有已习得的被动技能，不同职业和技能的搭配有着很高的自由度。而战斗中需要玩家灵活利用 BP 来强化发动技能的 BP 系统也沿袭自《勇气默示录》，只不过《勇气默示录》的 BP 系统玩法要更丰富，相比之下《八道旅人》的 BP 增长和分流方式较为固定，作为一款复古的传统 RPG 来说还是选择了相对偏保守的系统。而对于喜爱探索的玩家来说，本作独有的“场景技能”这一系统想必会让喜爱探索的玩家乐在其中，使用不同角色的“场景技能”可以和游戏中的 NPC 对战，获得 NPC 身上的道具、从 NPC 处打听情报，使 NPC 加入队伍等等，有着丰富的效果，由此也为本作带来了海量的游戏要素，且不说上百个支线任务、强大无比的隐藏 BOSS 等，仅仅光收集全 NPC 身上的道具、在各地寻找强力的 NPC 同伴等玩法，就足以谋杀玩家大量的时间了。总的来说，本作虽然只是一款开发成本并不高的二线作品，但无论是对于“《勇气默示录》系列”的爱好者，还是从 SFC 时代走过来的日式 RPG 的老玩家，都是一款值得推荐的作品。

“复古”度：★★★★★
点评人：水无月

● S/L 时刻

每到一个新城镇首先要做的事情是什么呢？当然是查看每一个 NPC 身上有什么好东西，然后偷之而后快啦！结果一看，最高级物品的偷窃成功率只有 3%，而且失败次数多了还会和城镇关系恶化，必须花钱修复。那么对每一分钱都要斤斤计较的玩家，自然就到了要开启“S/L (Save/Load) 大法”的时刻了。





小小沙盒的碎片式冒险

前进！奇诺比奥队长

进め！キノピオ队长



机种：NS/3DS
厂商：Nintendo
类型：益智解谜
版本：日版
发售日：2018 年 7 月 13 日
对应人数： 本地 1 ~ 2 人
售价：4298 日元

作为一款移植作品，NS 版《前进！奇诺比奥队长》仅仅增加了少量《超级马力欧 奥德赛》主题的关卡，整体上并无多少变化。不过对于没有接触过 Wii U 原版的玩家而言，本作倒不失为一款精致的小品级作品。尽管本作看上去格局不大，但恰到好处的悠闲解谜、可爱的奇诺比奥队长，都使得游戏整体有不错的表现。

●有趣但又遗憾的动作设计

看着跑步慢吞吞的奇诺比奥，玩家不免会心生一股莫名的萌感，当然与萌力相对应的是，奇诺比奥那有点难以登上台面的“战斗力”。虽说本作并不是一款主打战斗的作品，但四处转悠的敌人却依旧有种让人想正面硬刚的欲望，可惜的是，受制于奇诺比奥本身的“软萌”设定，玩家基本上只能通过投掷或从高台落下踩踏这两种手段来击倒敌人，在大多数情况下，专心逃跑、找到场景中的金星才是最主要的做法。当然抛开这方面不谈，奇诺比奥本身的动作设计还是十分优秀的，得益于 3D 场景立体的设计，角色可以实现奔跑、滑动、拔起、抛出、等多种动作，再加上游戏对触屏机能的挖掘，还能做到旋转物件、通过触摸限制敌人行动等操作，由这些元素构建起来的谜题，不会过于复杂，反而难度恰到好处，趣味十足。



●内容丰富的箱庭关卡

合计三大故事章节与额外关卡，本作收录了超过 80 个小关卡。不同关卡的要素会有不少相异之处，但总体上借鉴了不少马力欧式的玩法，比如吃金币获取 1UP、坐矿车的射击小游戏等等，由于世界观一脉相承，一些经典的敌人如酷栗宝、食人花等也有登场，当然，奇诺比奥并不像马力欧身怀那么多绝技，这些老对手对它而言也算得上是劲敌了，通常都需要配合地形与触屏功能方可打倒。本作的 3D 场景的确非常“3D”，几乎囊括了海陆空各种地形，玩家转动视角，常常还能发现场景的地下、背面隐藏有密道，有些密道甚至更难发现，必须采用特殊的手段才能开辟。如果单纯只追求通关，或许大部分玩家都只需稍加思索便能在十分钟之内完成，但如果要完成每关的收集、特别挑战，不刷上数次，恐怕难以实现。而这种上手容易，完美不易的体验，正是任天堂游戏保持活力、老少皆宜的秘诀所在。

●意犹未尽的通关体验

本作的流程相当简短，即使加上最后 50 层的终极大关卡，也依然逃不出 20 个小时便玩了个透的“宿命”。相比任天堂旗下如《森喜刚》、《星之卡比》等作品，本作的构架无疑显得简陋了一些，缺乏更多的玩法与模式。当然，如果仅当做是偶尔拿出来打一把的碎片化游戏，本作能打上个“优”的评价，尤其是对于时间不充裕、喜欢可爱画风与悠闲游戏的玩家而言，《前进！奇诺比奥队长》可以说是一个不错的选择。

悠闲度：★★★★☆

点评人：三味线

●精分时刻

在本作的一些特殊关卡中，奇诺比奥可以食用道具增加分身，通过一些需要多人合作的机关场景。由于按键会对复数的奇诺比奥产生作用，因此极容易误操作，比如当你专注于其中一名角色时，往往就会让远处的另一名角色掉进坑里……为了避免精分，玩家可以先把角色集合在墙壁角落，使得它们前身贴后背，如此一来，操作瞬间变得舒服。

一二三四五，上街打老鼠

战锤 灭世鼠疫 II

Warhammer Vermintide II

机种：XONE
厂商：Fatshark
类型：动作冒险
版本：美版
发售日：2018 年 7 月 11 日
对应人数：本地 1 人 / 在线 1~4 人
售价：159 港币

3 年前，来自瑞典、名不经传的游戏工作室 Fatshark 推出了以中古《战锤》世界观改编的《求生之路》类游戏《战锤 灭世鼠疫》。虽说在玩法上参考了早已成名的《求生之路》，但是本作通过令人难忘的美术风格、富有挑战性的游戏难度和出色的关卡设计获得了来自媒体和玩家的一致好评。玩家在组成四人队伍对抗潮水般涌来的敌人之余，技能和装备这种常见于角色扮演游戏的要素提高了游戏的可玩性。然后 3 年过去了，玩家们迎来了续作《战锤 灭世鼠疫 II》，和前作相比，本作的敌人势力在斯卡文鼠人的基础上加入了全新的混沌势力，而玩家依然扮演着“灭鼠五人组”，在末日即将来临之际，在各种战场上和敌人展开厮杀。



在前作大获成功以后，《战锤 灭世鼠疫 II》顿时从以前的“小工坊出品”变成了“大成本制作”。在保持前作画面风格的同时，本作关卡的场景种类更多：从残垣断壁的城镇到阴森恐怖的丛林、从尸横遍野的农场到暗无天日的下水道。这些

形形色色的场景组成了本作的 13 个关卡，每个关卡还有不同的玩法，诸如搬炸药桶、护送矿车 / 攻城车 / 运输车、坚守防线，或者在限定时间内从敌人的魔掌和不断崩塌的场景中完成胜利大逃亡等等。

虽然本作存在着远程攻击的概念，但弹药过于缺少使得玩家的主要攻击手段依然以近战为主。本作的打击感做得非常出色，游戏里的五大角色共有多达数十种武器供玩家选择，每种武器根据攻击方式的不同，诸如钉头锤砸在敌人身上和利用双手巨剑砍得敌人血肉横飞，打击感也完全不同。出色的打击感配合血花四溅的视觉效果，游戏在战斗时的确给玩家带来了“浴血奋战”的爽快感。

装备和打造系统依然是本作的重点，通过不断完成高难度关卡以及挑战来获得新装备的设定，游戏中还有五个角色总共 15 个职业供玩家选择，这些都大大延长了游戏的耐玩度。装备和角色等级一起决定了玩家角色的强度，而个人的强大只有和团队合作结合在一起，玩家才能从敌人的围攻下全身而退。

本作的难度不低，特别是对于新玩家来说，即便是最低难度的初期关卡，在缺乏团队合作和运气欠佳的情况下，新玩家即便在老玩家的带领下依然可能会团灭。关卡过长和游戏难度的增加在延长游戏时间的同时，也延长了角色的养成时间，而新玩家很可能在这段时间里很难获得成就感以及从游戏中获得乐趣。而关卡玩法虽然不一，但实际玩起来的重复感较高，而重复”刷刷刷”的过程如果没有好友相伴，本作的乐趣将会直线下降。

前作获得好评的原因在于题材的新鲜感以及小作坊本身的“自知之明”：在游戏没有做大的情况下，工作室得以将精力放在了如何将游戏乐趣展现给玩家看。然而随着成本的提高，本作的规模相比前作变得更加大，游戏内容也变得更加多，工作室精力被分散到了游戏的其他方面，在细节的打磨和游戏乐趣方面反而不如前作。这也不难理解为什么相比前作，本作在媒体评分上进步明显，玩家评价却不升反降。

“末世”度：★★★★☆
点评人：三日月

●末世时刻

在前作中主角依靠着五人之力对抗鼠人大军，本作变本加厉，甚至连混沌势力也加入其中。结合中古《战锤》的时间线，即便玩家力挽狂澜，也只是拯救了一个赫姆加特行省（本作故事发生地），而在真正的末日之前，终究也就是杯水车薪而已。



小鸡中的“战斗鸡”

炸弹鸡

Bomb Chicken

机种：NS
厂商：Nitrome Ltd
类型：动作
版本：中文版
发售日：2018 年 7 月 12 日
对应人数：本地 1 人
售价：14.99 美元



什么，一只鸡还能和炸弹扯上什么关系？八杆子打不着的动物和武器被制作公司 Nitrome 安在一起就发生了奇妙的化学反应，构成了丰富的可玩要素，本作中玩家要扮演的就是一只能够生下炸弹的小鸡，要利用炸弹完成解谜战胜敌人，摆脱成为食物的宿命，从一家炸鸡店逃出生天。

在画面上本作采用了近年来比较讨喜的 2D 像素风格，但实际进游戏以后游戏人物并不会有像素时代人物的僵硬感，相反卡通风格下的小鸡与敌人动作十分丰富，待机与攻击时角色都有活灵活现的动作表现，可以说在独立游戏中《炸弹鸡》视觉上有着不错的表现。

在游戏的战斗部分，游戏很好的利用了“小鸡生出炸弹”的概念，可以说本作的系统是以小见大，在一个简单的构的基础上完成了丰富的衍生操作。制作者故意将小鸡设计的没有直接的攻击方式，而让玩家尽可能地依赖炸弹来攻击。实际过程中一个炸弹有一个炸弹的玩法，一堆炸弹又有一堆炸弹的玩法。小鸡通过推炸弹可以攻击到远处的敌人、站到炸弹上方则可以利用炸弹垫脚躲避低层的敌人、而站在炸弹后面还可以躲避一些攻击，这让玩家在过程中要变着花样考虑炸弹的攻击方式，应对各种敌人。

而在敌人设计方面，本作也显得匠心独具，本作中总共有 14 种敌人，其中还包含三个颇具特色的 BOSS，在一款 2D 独立游戏中可以说是比较丰富了。游戏中敌人并不会给人千篇一律的感觉，早期敌人可以利用炸弹轻松消灭，但随着进度的进行会出现一些特别的敌人。其中有着能够主动摧毁炸弹的敌人、还有套着钢铁外壳无法被击败的敌人、乃至可以穿过版面并带有追踪能力的敌人，此时就要一边兼顾解谜一边想好逃跑路线了。

在关卡设计上本作的表现中规中矩，游戏内有着大量的蓝色宝石可供搜集，搜集一定宝石后可以提升血量上限，但由于宝石都放在险象环生的位置，对玩家的操作要求较高。在游戏中随着游戏的推进机关确实会增多，但趣味性也提升不高，时机把握的要求却越来越高，往往新加入的谜题容易让玩家手忙脚乱，再配合一些难缠的敌人容易让玩家信心受挫。

总体来说《炸弹鸡》是一款不错的 2D 独立动作游戏，利用炸弹来完成全部的解谜颇为新颖，但较高的难度也使得玩家要多多尝试才能成功破关。

有趣度：★★★★☆
点评人：番茄沙司

●崩溃时刻

在这个游戏里虽然能够搜集蓝色宝石，但如果本来就实力略逊就会出现“实力不行→搜集不到宝石→难度提高后攻关更困难”的问题。



在电子之海的新征程
Fate/新世界 Link
Fate/EXTELLA Link

机种：PS4/PSV
厂商：Marvelous
类型：动作
版本：日版
发售日：2018年6月4日
对应人数：本地1人、在线2~8人
售价：PS4：7980日元 PSV：5980日元



本作是“《FATE EXTELLA新世界》系列”在PS4/PSV上推出的第二款游戏。大体玩法上延续前作的“无双割草”和抢点占点形式。主线剧情上虽然在时间线上承接前作金诗篇结局，但在故事发展上并没有实质的关联，直接从本作开始玩也没问题。游戏的画面和特效得到了大幅度的提升，再加之完全重做的战斗系统，爽快程度更上一层楼。而且作为FANS向无双游戏中重要的一环，本作在参战角色数量令人满意，在基本保留了前作角色的前提上追加了10个各具特色的新角色。虽然在大量参战角色下本作删除了前作中的个人关卡，但作为补偿新增了不少房间对话，还在据点中藏有不少隐藏对话等待玩家发掘。

在FATE这个牌子已经走过14个年头的现在，其下各种作品已覆盖游戏、动画、漫画等多个领域，林林总总也有个几十款了。因为数量众多，所以其中不少作品也不再由奈须蘑菇＋武内崇这对型月当家组合负责。奈须蘑菇一向以极具个人特色的文风和别出心裁的叙事方式而闻名，可以说他（她）就是月厨们的定心丸，其他作者想要模仿可不是件简单事。相比之下型月社长武内崇的更换就不这么引人瞩目了，况且Fate/EXTRA及后续系列早已属于勤劳多产的ワダアルコ。所以现在每有一个新的FATE作品诞生时，总有这么一个绕不过去的问题：“奈须蘑菇有参与剧本创作吗？”。

遗憾的是，即便前作有奈须蘑菇的坐镇，本作在这个问题上的答案却是否定的——剧本由小太刀右京和东出佑一郎负责。前者曾创作《CodeGeass亡国的阿基德》及《高达AGE》等不少知名作品的小说，在续写他人的作品这一方面经历丰富。后者就比较有意思了，参与过大量FATE作品的剧情创作，算是FATE的常客。但无论是自己创作的《Fate/Apocrypha》还是早先在《TYPE-MOON エ-ス》上刊登的短篇小说，都因为故事情节和设定引起了不少争论，奈须蘑菇还因此被迫出面帮忙解释设定。所幸，东出并没有在本作写出太离谱的东西。

一言以蔽之，本作相比前作算是有进有退。更清晰的画质、更精致的建模、更人性化的设置，前作饱受人诟病的几个缺点都得到了不小的改进，单论战斗部分也值得一玩。但是作为前作最大卖点的剧情却微妙地不进反退，主线剧情稍显平铺直叙，虽然美其名曰有三条故事线，但没有实质上的区别。房间内的角色对话虽然变多了，但也只涉及一些鸡毛蒜皮的小事，难以表现出角色的个人魅力。如果从一般玩家的角度来看，作为FANS向游戏而言总体质量还算是上乘。但以“月厨”的眼光来看，本作还是差了那么一点感觉。

“FATE”度：★★★☆☆
点评人：松风（实习编辑）

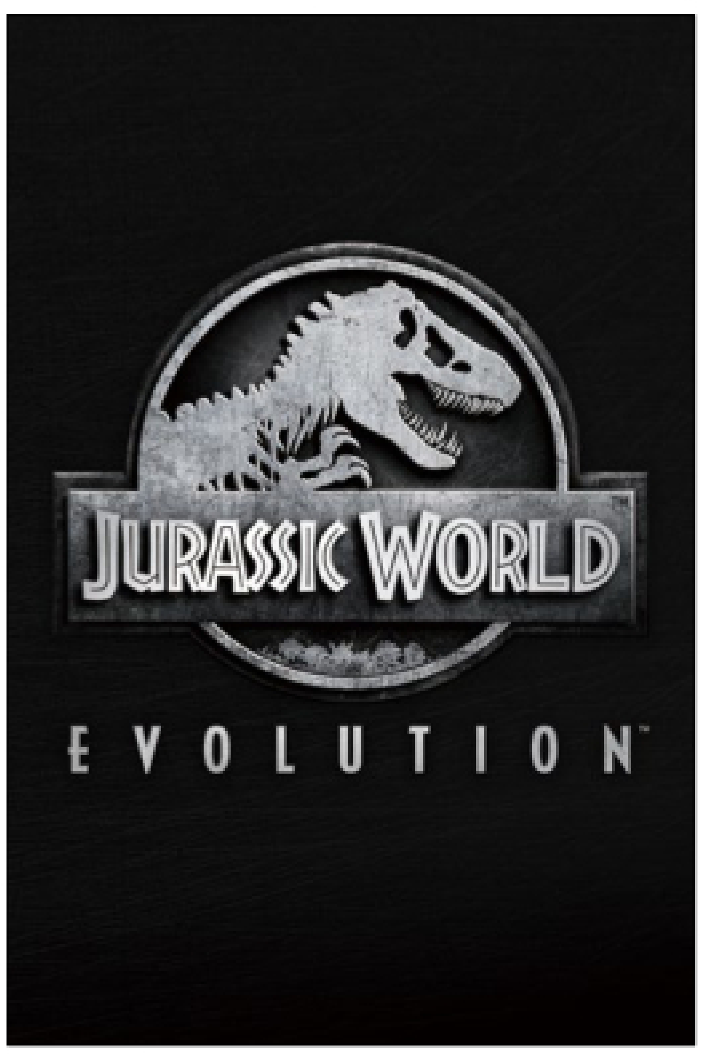
●心意相通时刻

角色的个人剧情基本都依靠于房间内的对话，话题天南地北不一而足，但是对于不能说话的一众狂战士就不是这么一码事了。狂战士们的对话基本都只有乱码和怒吼，“话语”中的意义全靠猜，就看各位御主能否和自己的英灵心意相通了。



真实体验“管理”之痛
侏罗纪世界 进化
Jurassic World Evolution

机种：PS4/XOne
厂商：Frontier Developments
类型：模拟经营
版本：中文版
发售日：2018年6月12日
对应人数：本地1人
售价：59.99美元



●开公园？我在行！

纵观“《侏罗纪公园》系列”的电影，绝大多数观众恐怕在看完影片之后的最大感想就是：你们这些管公园的就是业余，换成是我肯定不会闹出这种破事来，把好好一个游乐场搞成废墟！

而纵观“《侏罗纪公园》系列”的游戏改编史，我们会发现制片方和游戏开发商们都深谙观众们这种马后炮思维，所以模拟经营题材的《侏罗纪公园》改编游戏那是出了一个又一个，本质上就是一次次对玩家们的激将法：你行你上啊！

于是很多口头上的巨人们为了证明自己在执行上也起码有平均身高而不是个矮子，纷纷掏腰包来证明自己那只存在于想象中的管理能力。作为和电影系列的新作《侏罗纪世界 陨落国度》同期推出的游戏，《侏罗纪世界 进化》自然也成为了这种“你行你上”套路的最新产品。

但恐怕就连真的抱着“老子是去拯救侏罗纪世界公园”这种决心而花60美刀买下游戏的玩家都没法想象，这游戏是真的要教你一下想象与行动的差距！

●管恐龙？先管人！

“管理”这个词说出口用不着一秒，但是其蕴含的信息量和工作量则根本无法单纯用时间去度量，然而这在游戏的世界当中很容易会被简化为“点点这个指令，设定那个路线”式的机械化行为。

《侏罗纪世界 进化》在这方面也自然不能免俗，玩家扮演的是公园的管理者，要做的事情也是这类管理游戏的老三篇——建设、运营和研发。但是或许是生怕玩家们觉得这游戏太没挑战性，开发组Frontier Developments选择从两个很清奇的角度来增加玩家管理公园的“挑战性”，那就是指挥和协调。

具体而言，前者指的是对公园当中运营单位发布指令。不知道是管理系统比较落后还是招聘人员时对智商要求太低，《侏罗纪世界 进化》里，无论是几乎大小事什么都管的巡逻车，还是除了麻醉和运送恐龙外啥事不干的直升机，都几乎没有自动执行日常任务这一概念，也就是说，如果玩家



不给指令，管你是恐龙突破收容还是龙卷风刮掉半个公园，他们照样稳坐钓鱼台。与此同时，这群人还是那种方木头式的员工，命令给下去，从来没有举一反三这一说，统统是踢一下走一步。恐龙麻醉了，如果没有呼叫运输直升机，那恐龙会就这么躺在地上没人管，直到进食和饮水需求降到底并且死亡，而这些靠着基因改造技术诞生的家伙每个起码都值个几万美元，贵的甚至是几百万美元，就这么没了，全因为你给这些木头们少下“一道”命令。觉得很委屈？其实我们在做一天和尚撞一天钟的节奏中上班的时候，在我们老板眼中，这些智障就是我们自己啊！是不是很有现实教育意义！

而后者那就更有现实味道了，游戏当中玩家虽然是管理者没错啦，但是人事这东西产生的问题从来不是靠职位高就能克服的，所以玩家明明手下有三个部门主管，但是一个个都拿出了当主人翁的心态，开始对玩家的运营指手画脚——当然在游戏里他们把这种意图改成了绵里藏针的“任务”，而且堂而皇之地拿从总公司里得到的预算作为筹码来“引诱”玩家妥协。

简直可笑，我堂堂核心玩家，什么牛鬼蛇神 NPC 没见过，老子凭实力管理公园赚钱，你们那点儿不干不净的 PY 交易，我才懒得答应呢！

然后我的公园供电时不时就突然断了，有时候恐龙展区的闸门会突然打开，跑出来几只伶盗龙吃几个游客什么的，怪事一阵阵地发生。难道这游戏还有什么隐藏的设定？

事实证明是我多想了，虽然发电设施的确有停电的风险，但几率根本没有这么高，闸门平常也根本不会无缘无故打开，一切的罪魁祸首，都是三个部门的好感度——是的，明明这群人根本没有可能被我“攻略”，但偏偏要靠完成他们给予的任务来提高好感度，不然这群人就会给我搞破坏！一股真实的职场勾心斗角气息扑面而来，简直都快让我窒息了！老子顿时火冒三丈，然后————就怂了，不就是任务嘛，我堂堂核心玩家什么任务没做过，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的几百个谜语人奖杯我都拿到手了，你们这些什么给恐龙拍照之类的弱智任务，我用脚指头都能搞定好不好！

于是我就开始乖乖做任务了，还别说，任务奖励真不少，这群混蛋除了私吞公款拿来当交易筹码，还特么把研究项目都扣押了，不做任务不给解锁，为了公园发展这种伟光正的目标，我也只能大吼一句“真香”，然后埋头去完成各种什么让恐龙之间互相伤害的不道德任务。

所以你们看，管理看似是规则问题，实际上是和人性阴暗面的无尽搏斗，《侏罗纪世界 进化》深刻地把这个事实摆在了我们面前，有效破除了观看角色被群体降智的电影剧情后在我们心中产生的虚妄优越感，你以为自己花了 59.99 美元来证明自己的实力，结果却买到了现实无比的当头棒喝——我能不能退款啊！



●养恐龙？需要爱！

退款是不可能退款的了！要意识到上文提到的两个重大缺陷，玩家的游戏时间早就过了 2 个小时，所以哪怕我们买的是 Steam 版都已经迟了。既然钱都花出去了，游戏自然还是得好好玩回本。

而且实话实说，虽然有着前面提到的这两个缺点，但游戏本身还是有不少亮点，例如这画面水平，以及对恐龙生态细节的展现，都是本作的强项，在下一款卖 3A 游戏价格的恐龙主题模拟经营游戏出现之前，本作已经可以说是市面上能够买到最有观感水准的恐龙养殖题材作品。

更别提养恐龙本身还是一门挺有点深度的学问，理论上肉食恐龙和植食恐龙不能养一起那是基本常识，实际上按照恐龙的体型不同，以及习性的差异，不同的恐龙还有不同的饲养条件要求。有的肉食恐龙可以和植食恐龙共存——例如伶盗龙可以和梁龙一起养，因为前者根本拿后者的大体型没办法，只能乖乖吃饲养区里的肉。有的植食恐龙却不能和太多其他植食恐龙在一起——例如甲龙只要身边的恐龙太多就会陷入烦躁。

这些问题在玩家初期养殖的恐龙不多，而且饲养区相对较少时还不是什么大问题，但后期随着恐龙的类型增多，玩家不得不划分出数个不同的饲养区来放置这些生物，问题就开始复杂化了。因为恐龙们的需求开始变得越发容易产生冲突，稍有不慎，某些恐龙就可能因为非常偶然的原因变得情绪不佳，而游戏本身却缺乏对此的提示。

于是我们就会发现明明公园管理得好好的，突然就有恐龙突破饲养区在园区里大开杀戒，等你指挥着智商甚至都不及自动扫地机器人的巡逻车和直升机手忙脚乱地解除危机后，仔细一查，就会发现某只恐龙的某项需求不知道怎么的就降到冰点，不得不赶紧排查修复。当玩家养殖的恐龙规模不断变大，这种问题会越发层出不穷，而且因为这些恐龙都是基因改造产物，寿命短得可怜，很快就会死去，于是到了某个时间节点，你就会发现园区里的恐龙突然死了一批，不得不赶紧派遣人手处理尸体，并且紧急指挥培育中心“补货”。

长此以往，我们很快就会发现，管理这个公园已经没有了任何能够称之为成就感的东西，你每一刻都在疲于奔命解决某些问题，搞得自己不像是个运筹帷幄的管理者，反而像是个住在地狱里的消防员，不是在灭火，就是在去灭火路上。玩到这个地步，其实一般人都已经决定放弃了，但如果你还能坚持下来，除了心中有爱之外还有什么解释？

当然有，因为你要打奖杯 / 成就啊，30~40 小时就可以白金 / 全成就，还可以看暴龙一口一个地吃游客，观感体验绝赞好不好！（手动滑稽）

恐龙真实度：★★★★☆

点评人：稀饭

●看戏时刻

如果碰到部门主管搞破坏，稀饭我一般都会急忙派遣巡逻车去修复，然而在全成就后，已经处于“贤者状态”的我决定亲手打开饲养区的大门，翘着二郎腿，看着暴龙带着一群伶盗龙小弟肆虐整个公园，体验一级棒！

程序员拯救世界
死亡终局 轮回试炼
Death end re；Quest



机种：PS4
厂商：Compile Heart
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2018年6月28日
对应人数：本地1人
售价：428港币

说起Compile Heart，大部分热爱美少女游戏玩家都心知肚明其作品的类型，但是这家厂商向来不甘心原地踏步，除了看家IP《海王星》以外总想多推出一些让人印象深刻的作品以打响名号，这种野心导致其在近年推出了不少原创IP，本作就是其中之一。与之前和电击文库的轻小说作家合作的《神狱塔》不同，这次剧本找来了“虐妹专家”祁答院慎（代表作：《尸体派对》），导致这款依然以美少女为卖点的游戏却充斥了惊悚暴力的氛围。玩家需要在现实与游戏世界之间穿梭，找出拯救被囚禁在游戏世界里的女主角——二之宫椎菜的方法。

一如Compile Heart旗下的其他作品，本作在战斗系统方面塞了非常多的要素但实际有用的非常有限。其中最主要的“打桌球”系统最初带给玩家的惊艳确实不少，战斗以3个指令为1个攻击回合，其中3个普通攻击连在一起或是部分技能可以起到“击飞Bug”的效果，也就是把敌人打飞。整个战斗场地是一个圆形，场地边缘就有着碰撞的判定，这导致玩家把敌人打飞到场地边缘的时候就能产生碰撞伤害，若是击飞的距离够远，还能使敌人产生多次撞墙的效果，从而造成更大的伤害。可惜这个系统在玩到中期后不仅新鲜感完全消退，实用度还大打折扣，大部分BOSS以及杂兵的体型都变大，导致击飞距离很难拉长，碰撞次数不多的话伤害也上不去，导致“打桌球”要素失去可研究的价值。除去部分特别的BOSS战以外，最后战斗还是落到俗套的技能输出碾压，而且MISS率出奇地高的设定使得Hit数低的角色完全拿不出手。





让人眼前一亮的是本作的剧情，作为一款以“游戏主创被困游戏世界需要程序员引导通关脱离游戏世界”为主题的游戏，尽管主题在这个时代已经不太算惊喜，但从剧本内容能看出确实是经过了不少时间的打磨，前期的角色塑造以及对惊悚氛围的描写都相当细致，很容易吸引玩家继续玩下去。只可惜这种剧情针对人群其实非常有限，不对口味的玩家大概难以接受里面众多赤裸裸的暴力描写。有一点遗憾的是，剧情后期能看出明显赶工的痕迹，伏笔收得比较匆忙，但这不阻碍它整体是个完整的故事，女主角的塑造更是能以优秀形容，哪位玩家会不喜欢尽力为玩家谋求福利的二之宫椎菜呢？

作为一款以“游戏设计”为背景的作品，本作中有不少词汇都涉及游戏方面的专门术语。无处不在的漏洞“Bug”自不用提，身为游戏公司员工们的角色也会经常讨论一些非常“宅”的话题，让玩家们会心一笑。而在游戏道具上也体现了剧情设定的要素，比如最厉害的体力回复药就因为受到Bug的影响变成了“体刀回复药·坏”这种让人难以捉摸的名字，这些顾及到小细节方面的做法，也让玩家更容易代入到这个充满谜团的游戏世界当中。

总体来说，本作依然难以说得上是很好玩的RPG，但考虑到Compile Heart每次的进步以及游戏本身的素质，本作算得上是一款玩了也不亏的作品。尤其是对拥有喜爱看女主角受苦的这种特殊趣味的玩家来说。

“美少女”度：★★★★★
点评人：果汁

●惊悚时刻

本作前期涉及到灵异剧情的内容并不少，每次都是先来一排一看就要出事的恐怖文字描述然后画面一黑伴随着吓人的音乐最后——并没有做出什么恐怖演出。但对于胆小的笔者来说也足够吓人了，优秀的文字激发出来的人的想象力是无穷无尽的。

一场生存者的轮回盛宴
余命为零
ザンキゼロ



机种：PS4/PSV
厂商：Spike Chunsoft
类型：角色扮演
版本：日版
发售日：2018年7月5日
对应人数：本地1人
售价：PS4：7776日元、PSV：7344日元

当记忆能够传承，肉体可以重生，人类也就实现了真正意义上的永生。《余命为零》借用了“高度发达的克隆技术”这一个角度切入故事，为玩家展现了一种未来可期的人类生存可能性。然而，这件事情看上去很美妙，但却也可能会带来致命性的毁灭。

●假如我们都是克隆人

《余命为零》的故事发生在一座废墟海岛上，8名来自各行各业的男女依次从睡梦中醒来，并被告知世界已经终结，而他们作为人类最后的火种，是被“克隆”技术拯救并于今日复活的幸运儿，但是同样也受制于技术，其肉体在短短十数天内会快速衰老直至死亡，当然，只要安插在肚脐位置的十字键装置不损坏，克隆人便能带着记忆一次次地重生……游戏在玩法上紧扣“人体克隆”这一设定，按照游戏内日期的推进，角色们会快速经历幼年、青年、壮年、老年四个时期。不仅如此，角色的日常行为也有很细致的区分，这点首先体现在关于人体的参数上，玩家要照顾到角色在活动时的压力、耐力、身体载重等状况，甚至还要处理饮食、大小便，这些项目数值除了随时发生变化外，还受到生命时期的影响，比如小孩的力量有限，

那么载重上限就相对较低，带不了过多的物品。由于存在着这些真实元素，玩家在闯荡迷宫之前，往往就需要考虑到角色的多个方面，若果队伍中老人占多，那么旅途上或许就要面临人员老死、人数减少所带来的危机。

●硬核的格子迷宫即时战斗

游戏在战斗方面也颇具创新，熟悉 Spike Chunsoft 的玩家都知道，此厂商旗下还有一个颇具名气的 RPG 系列，名叫《风来之西林》，与之相比较，《余命为零》也同样采用了格子迷宫的形式，但是战斗方式却发生了根本变化——由回合制变成了主视角即时战斗，并且伴随而来的，还有直线上升的难度。由于玩家的平 A、蓄力攻击与技能都有冷却时间，所以在四面楚歌的情况下，被群殴致死最后留下一地的装备是再常见不过的事情。当然，本作的硬核还体现在敌我实力之差上，在多个难度中选择中等难度，玩家已经能充分体验到对手的强大，其攻击力之高、HP 之多，实在是让迷宫探索步步维艰，简单点说，当你发现面前出现了复数只敌人的时候，或许下场便早已注定……

●拾荒男女的基地生活

既然有迷宫，那么拾取素材便是一件稀松平常的事情，玩家可以在作为据点的岛屿上打造设施，进行蔬果种植、装备制造等活动。每项设施都需要耗费素材进行升级，并且还需要多名角色持有一定等级的建设类技能。设施的作用非常大，几乎与角色的强弱直接相关，玩家能从这里得到一切闯荡迷宫所需的物品，包括但不限于食物、武器、防具等，在寝室内二人同床共寝，还可以触发各类 Buff，降低斗难度，提升生还率。刷素材是一个枯燥的过程，如果不熟悉素材分布，平时也没有刻意积累，那么很有可能会在游戏中途遭遇卡关，停滞不前。

作为一款全新 IP，《余命为零》在故事方面的表现可圈可点，在玩法上也有一定的创新性，它虽然没有视觉上的亮眼表现，但却在系统上通过细节的设定加以补充，保证了游戏本身的趣味性与耐玩度。老玩家可以从本作中找到 DRPG 一脉相承的味道，新玩家也能通过一种新颖的叙事与游玩方式，感受到过去老形式游戏所展现的魅力。不过让人遗憾的是，直至笔者写下这段文字的如今，本作也没有迎来中文化，无法在国内有进一步的推广。

生存度：★★★★★
点评人：三味线

●反转时刻

故事上带有几分《枪弹辩驳》味道的本作同样埋伏了不少反转的桥段，游戏并没有真正意义上的主角，每一章都由以一名角色的视点展开，而探索迷宫的过程，也等同于在细剖角色的黑历史。随着剧情的推动，玩家也会理所当然地产生“幕后 BOSS 就是这人！”的甘甜想法——但笔者不剧透地告诉你，这可都是错觉啊！



自古红蓝出 CP
毛线小精灵 2
Unravel Two

机种：PS4/XOne
厂商：EA
类型：平台动作
版本：美版
发售日：2018 年 6 月 9 日
对应人数：本地 1~2 人
售价：PS4：160 港币
XOne：159 港币



手握众多重量级 IP 的 EA 近年来在一些体量较小的游戏上反而推出过不少令人眼前一亮的作品，这些游戏往往带着一股特立独行的气质，看起来与主流格格不入，但只要深入玩下去总能找到它们或是在玩法，或是在画面上的闪光点。例如在今年春天推出的《FE》、即将在明年发售的《孤独之海》、以及这款广受好评的“《毛线小精灵》系列”。

《毛线小精灵 2》延续了前作的诸多优点：照片级画面、设计出色的谜题以及以一根毛线为中心的特色解谜方式，同时加入了一些新机制，使游戏的可玩性大大增强。它并没有像某些其他游戏的续作那样，对前作的核心玩法进行大刀阔斧地改动，但也没有局限于小修小补，使其变成前作的一个“加强版”。本作最出色的地方在于它的确在前作的基础上加入了一些变化，这些变化说大不大，说小也不小，并没有到影响游戏核心玩法的地步，也正是这点“不一样”，让本作的可玩性得到了进一步加强。



本作相比前作最大的变化莫过于加入了一个可操作角色——蓝色毛线，游戏模式也从单人变为了强制性的双人合作模式。当然，一个人游玩也完全没有问题，游戏提供了一个红蓝角色的“合体”功能，使玩家在关卡解谜之外不用再一个人同时操作两名角色，省去了不少操作上的麻烦。新角色的加入使游戏原本单纯为单人而设计的游戏机制发生了极大变化，虽然这对单人玩家来说可能并不太友好，因为在关卡解谜时同时操作两名角色略微繁琐，但这同时也拓展了关卡设计的边界，为玩家带来了更多更具有挑战性的关卡。

游戏共有 7 个章节，每章都有数个谜题等待玩家去解决，谜题难度适中，并不会因为加入了一个新角色而增加难度，如果只是追求主线通关，大概只需花费 6~8 小时左右便能完成。当然，游戏也提供了许多进阶关卡给那些追求刺激的玩家进行挑战，这些挑战关卡的难度颇高，往往需要两名角色进行天衣无缝地配合才能完成，因此如果你是一名喜欢追求挑战的玩家，比起手忙脚乱地控制两名角色的行动，不如再找一位同样热爱游戏的伙伴一同来完成这些关卡，后者要轻松许多。

在剧情方面，本作延续了前作清新脱俗的叙事风格，全程没有一句台词，全靠巧妙的关卡设计和跌宕起伏的配乐来完成两名角色在旅途中的情感历程。但你也别以为它讲述的就是一个小清新故事，只要你足够细心，

就可以从收集品和剧情演出中找到不少意象和暗示，再结合照片级的真实场景，便能勾勒出本作隐藏在轻松外表下的真实面貌，因此本作实则是在用简单的手法讲述了一个不简单的故事。当然，你也可以不必去管那些虚虚实实的意象，专注于眼前的游戏，仍然能够收获一段令人难忘的旅程。

总的来说，《毛线小精灵 2》作为一款续作，在各方面都对前作完成了超越，这在小体量作品中并不多见，更难能可贵的是它对前作本就创意十足的游戏模式做出了又一次突破，在给老玩家们带来不少新鲜感的同时，游戏的可玩性也再上了一个台阶，这不免让我们对 Coldwood Interactive 的下一部作品充满了期待。

清新度：★★★★★

点评人：北山杉

●温情时刻

本作最温情的时刻莫过于两位主角在经历了千难万险后，在夕阳的余晖中乘上一只白天鹅飞向远方。随着天鹅每一次挥动翅膀，背景配乐也由最初的温情脉脉逐渐步入高潮，这种劫后余生的快感很容易就能牵动玩家的心灵。



超能力家庭的欢乐生活

乐高 超人总动员

Lego The Incredibles

机种：NS/PS4/XOne
厂商：WB Games
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2018 年 6 月 15 日
对应人数：本地 1~2 人
售价：429 港币

《乐高 超人总动员》是华纳游戏部门与皮克斯、迪士尼共同合作推出的又一部超能力题材乐高游戏。本作总共收录了《超人总动员》目前已经上映过的 2 部动画电影的剧情和角色，能够让没有接触过本作的玩家体验到原作的魅力。

游戏主线共有 12 章，每一章都有 3 个金方块和 10 个小工具箱，这些是主线部分的收集要素。在本作里，各收集要素之间都是彼此有联系的，例如每个章节里金方块的解锁分别对应章节的完成率、钉子数量达成关卡要求和拿到 10 个小工具箱。除此之外本作的成就奖杯列表也对各章节有着特殊的要求，有些需要玩家在限定时间内通关，有些需要在剧情战里获得最高评价，有些甚至要玩家把场景内的所有陷阱都触发之后才能解锁。

由于本质上是面向全年龄玩家的游戏，所以本作不存在什么操作难度上的问题，主线里出现的解谜也有各种各样的提示来协助玩家，相比起来自由模式里的收集要素倒是要比主线更加繁琐一些。在自由模式里想要拿到位于地图各个位置的金方块，不仅仅要上天下地，还得对大海展开地毯式的搜索，在没有可以提示玩家各种收集要素所在位置的红砖块时，想要在自由模式里拿到所有的收集要素几乎是不可能的。

玩过《乐高》相关游戏的玩家对红砖块都并不陌生，红砖块的效果是让玩家在游戏期间享有各种各样的特殊福利，例如钉子数量翻倍（而且能叠加翻倍）、自动吸引周围的钉子、变得无敌、不用手动进行电脑解谜等等，功能之齐全几乎不需要给玩家们准备全收集的攻略。红砖块的获得途径也少不了一番折腾，在自由模式里主角一家人所在的城市会被划分为各个区域，在这些区域里有不同的反派团伙在进行犯罪活动，按照流程打倒犯罪团伙或者他们的头目后就能够解放该地区，解放地区后还不能马上获得红砖块，而是要在城市里四处寻找超能砖，凑够数量后来使用巴家一家子的特殊合体技“家庭构建”来打造该区域的地标建筑，并且解开建筑里的谜题之后才能获得对应的红砖块。



在本作里玩家除了能够使用动画电影里登场过的角色之外，来自皮克斯旗下的其他角色也有在本作里露脸，例如《海底总动员》的多利（它甚至能在岸上自由移动）、《汽车总动员》的麦克等等，对于喜欢皮克斯动画电影的玩家来说是个不错的彩蛋。

自由度：★★★★

点评人：秋沙雨

●无敌时刻

拿到后看到奖杯列表里需要玩家去做自定义角色才能解锁，于是能够自由行动的时候就屁颠屁颠地跑去衣夫人的家打算做个自捏角色玩，结果发现有个超能力是飞行 + 热视线 + 无敌的类型，于是乎……就捏了一个没有穿红内裤而且胸口也没有 S 的“假”超人。

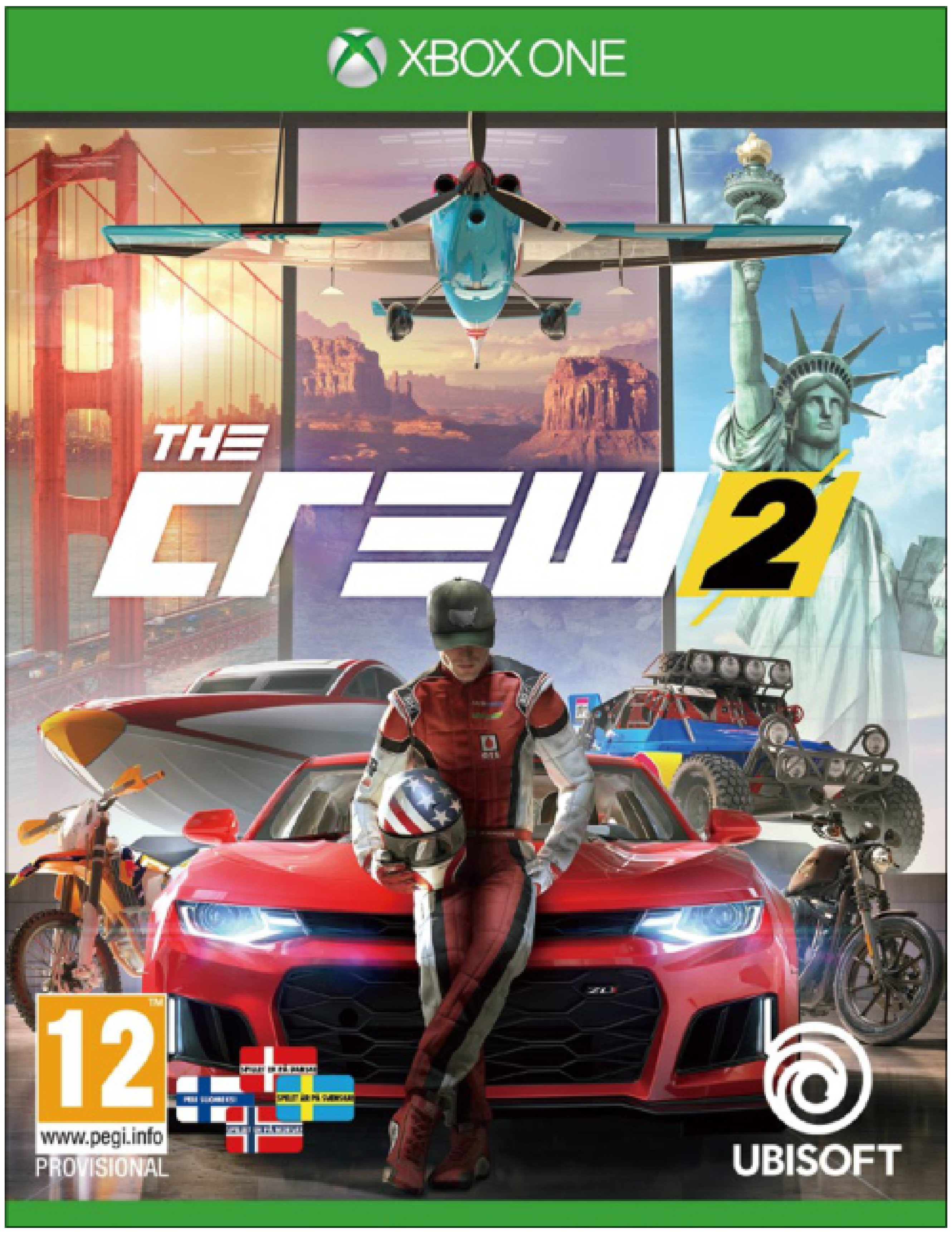




▲“家庭构建”在主线里搭建出来的都是平时玩家没法搭建出的大型设备。

三栖畅游 上天下海
飙酷车神 2
The Crew 2

机种：PS4/XOne
厂商：Ubisoft
类型：竞速
版本：中文版
发售日：2018年6月29日
对应人数：本地1人、在线1~8人
售价：420港币



自由遨游在美国大陆是这个系列最大的特色，相对于前作驾车横跨北美大陆外，《飙酷车神 2》更将陆海空三种类型的载具全部包容在一起，让玩家可以尽情探索各个城市的每个角落，从不同的角度欣赏现实世界中的那些风景地标。除了自由畅快的奔驰外，竞速仍然是这款游戏的核心部分，不同种类的载具都将有各自对应，考验自身本领的竞速赛事，体验狂放至极的惊险刺激快感。

作为竞速类游戏的“新人”，《飙酷车神 2》很清楚自己无法在核心的驾驶体验上超越之前的前辈，无论是独特的赛车文化还是硬核的驾驶改装，都不是一步就能达到的目标，下降入手门槛，提供多元化体验便成为了这款游戏的主要卖点，这是一个很有远见的选择，而市场的反响也证明这是一个成功的选择。玩家只需要像 RPG 一样考虑零件配装等，朝着目标奔驰便能完成游戏。虽然如此简单粗暴的玩法欠缺可以研究的深度，但繁多的三栖载具赛事已使本作内容显得相当丰富，游玩起来不像前作那般单调乏味，不仅受到了轻度玩家的好评，优化过的驾驶手感也不会让热衷竞速的玩家诟病。此外立体的美洲大陆也是其他竞速作品无法带来的体验，众多知名城市以及风景地标配合上动态的时间天气变化，观感颇佳，尤其是下雨天路面积水后的景色，超级赛事将多种载具结合起来宛如盗梦空间般的景色更是壮观。

但本作的问题也很显著，虽然有各式各样的育碧式元素融入其中稀释了竞速的硬核，但很多细节方面仍显得本作问题重重。其中最令人不满的一个问题便是全程联网，不仅需要联网才能进入游戏，在游玩的途中稍微一点网络波动都将会强制退出到菜单界面，体验极差。而哪怕是这样强制性的联网条件，游戏中玩家之间的互动仍显得有些单薄。赛事方面，虽然众多种类的驾驶工具带来了大大小小百场赛事，然而实际上每一种载具赛事从初级到高级之间并没有什么本质上的区别，游戏没有雨雪天的影响，没有赛道的影响，弯道设计也是大同小异，而提高自己技术的方法也无非是提高装等到达要求，记住每一个弯道的位置罢了。并且单纯的提升自己的赛车性能无法为比赛带来胜利，游戏中的 AI 对手被强制锁了时间位置，AI 的行动路线从一开始就被设计好在固定的时间内会到达固定的位置，无论玩家如何妨碍 AI，只要在时间上浪费，都会瞬间被 AI 以无法想象的速度超越，从头至尾这游戏只是一场与时间的赛跑罢了。

作为传统的游戏类型，加入更多新颖的元素的确是再次焕发竞速类游戏光彩的好方法，但仍要务实务本，毕竟玩家更加喜欢的是在不断与他人的较量中获得名次的成就感，这种毫无诚意的赛事设计方式丧失了竞速本身的乐趣。

“风景”度：★★★★★
点评人：六等星

●恼火时刻

依靠几个弯道将 AI 对手甩开了几百米远，结果终点前不小心撞到了障碍物，随着时间浪费了几秒，能看到 AI 以无法理解的速度瞬间瞬移到你的前方并拿下了前五名，真是让人想摔手柄。



失落的秘符
——揭秘北欧卢恩文

文：黑色维京　编：纱迦　美编：NINA



2018年4月20日，著名工作室圣莫尼卡（Santa Monica Studio）旗下的3A级大作《战神》（God of War）在全球同步发售。其后三天，游戏便斩获了310万份的销售记录，成为PlayStation平台销售速度最快的独占作品。《战神》之所以受到玩家们的如此追捧，究其原因，一方面是这个优秀的游戏系列作品将近8年之久的沉寂。另一方面，则应归功于制作方的大胆创新。在新作中，除去传统的战斗方式、游戏视角等有所变动外，游戏的世界观与背景故事同样发生了翻天覆地的变化。玩家们在享受着主角奎托斯与他的儿子阿特柔斯的冒险故事所带来的刺激感之余，还能充分体验来自北欧地区的异域文化。这其中，也包括大约1500年前流行于当地的神秘字符——卢恩文（Runes）。

在《战神》中，玩家们可以从壁画上发现诸多字母文字。倘若能够对其加以解读，便可以对后续的剧情走向进行“预言”，而这种文字便正是通用于北欧世界的卢恩文。在这篇文章中，笔者将为玩家们简要的介绍一下这种神秘的咒文，揭开隐藏在卢恩文背后的奥秘。

一、卢恩文的简介与发展历程



▲诸神之父奥丁与卢恩文。

卢恩文，又称鲁尼文或如尼文，指公元2世纪到8世纪间广泛流行于北欧及日耳曼人之间的一种字母文字。根据《神之言》所述，这种文字是主神奥丁（Odin）“九夜吊在狂风飘摇的树上，身受长矛刺伤；我被当作奥丁的祭品，自己献祭给自己，在无人知晓的大树上！没有面包充饥，没有滴水解渴。我往下看，拾取文字，边拾边喊，由树上掉落。”的情况下产生的。生活在世纪之初的一代代北欧先民们正是依靠着这种文字为

载体记载神话故事与英雄史诗的。除了传统的记录功能外，它还被赋予了另外一个更为神圣的使命，即占卜与祭祀。每一个卢恩文字母都有其独特的魔法含义，北欧人笃信，倘若在战士的武器或巫师的法器上雕刻相应的卢恩字母，便可以受到神灵的庇护。有时为了能够“创造”未来，人们会将自己的心愿用卢恩文写在纸条或刻印在木头之上随身携带。每当愿望应验之时，他们会把卢恩手稿用火烧掉以示自己的虔诚。卢恩文与中国的《周易》、西方世界流行的塔罗牌一道，被并称为世界三大占卜术。

与世界上其他的语言文字相同，随着时间的发展和文化的迁移，卢恩文也发展出了多种不同的版本。其发展历程大致经历了古弗萨克文（Elder Futhark）——盎格鲁撒克逊弗托克文（Anglo-Saxon Runes）——后弗萨克文（Futhorc）——丹麦语弗萨克字体——瑞典语 - 挪威语卢恩字体——Hälsinge Runes——马科曼尼卢恩文（Marcomannic Runes）——中世纪卢恩文（Medieval Runes）——达拉纳卢恩文（Dalecarlian Runes）的历程。这其中，影响力最大便是古弗萨克文。古弗萨克文由 24 个标准字母与 1 个卢恩字母组成，在形式上有点接近于英语的 26 个字母。25 个古弗萨克文字母都各自代表着一个音阶，其中的 24 个标准字母被以八个为一组分成了三部分，分别称为弗雷埃特（Freyra's Eight，北欧丰饶之神）、哈格埃特（Hagall's Eight，北欧阻遏之神，彩虹桥的守卫者）和提尔埃特（Tir's Eight，北欧战神）。





▲卢恩文还曾多次出现在影视作品中，其中包括著名动画影片《驯龙高手》与《冰雪奇缘》。

二、古弗萨克文字母指南

1. 弗雷埃特

(1) ᚠ

本意：金、家畜、成功、财富、统一、一帆风顺

对应英文字母：F

正向：原始含义指代衡量财富多寡的牛。常引申为物质上的收获，某种形式上的成功和克服困难的力量。

逆向：倘若不对目前的形式加以改变，将会因一些事而极度失望并产生挫败感。



▶牛是北欧神话中的一个重要的组成元素，相传霜巨人之祖伊米尔就是凭借着乳牛奥德姆布拉的奶水存活下来的。

(2) ᚢ

本意：强壮、命运、未知的因素、物质、精神力量

对应英文字母：U

正向：原始含义常指代野牛。常引申为力量，朝气，强健的体魄与突如其来的喜讯。

逆向：近期将面临着失败，弱小的生命力。

(3) ᚦ

本意：巨人族、雷神索尔、尖刺

对应的英文字母：T、H

正向：指意料之外的好运，身体健康。

逆向：对于警示之事全然不予理会，若一意孤行将会被能力比你较弱的人侵害。

(4) ᚨ

本意：主神奥丁、嘴唇、宇宙的创造

对应的英文字母：A

正向：代表讯息，泛指人说的话，需谨记他人的建议。同时也指代由获得知识、缜密思维与强大辩才所带来的惊喜。

逆向：代表谎言、欺瞒与陷阱，需警惕他人的不当建议。某项计划很可能会遇到阻碍。

(5) ᚱ

本意：出口、旅行、马车、全宇宙的生命体

对应的英文字母：R

正向：代表实际意义上的旅程或心灵的旅程，常引申为适合进行讨论、协商和逻辑思考，宜在财务方面做出买进或卖出的决定。

逆向：含义与正向完全相反。

(6) ᚲ

本意：火把、温暖、友善、强壮

对应的英文字母：K

正向：代表火炬，常引申为表开放、友善、温馨、适度的热情、动力、精力旺盛、强壮、积极。能轻易处理问题，并可以缓和愤慨的情绪。

逆向：含义与正向完全相反。

(7) ᚷ

本意：礼物、积极、奇迹

对应的英文字母：G

正向：代表礼物，常用来指代事物的积极一面，男女交往中感情会有重要的进展，他人友善的态度。

逆向：含义与正向完全相同。

(8) ᚹ

本意：和平、欢乐、愉悦、野牛

对应的英文字母：W

正向：代表旗帜或风向仪，常指代成功、欢愉与恋爱中的对象。对于艺术家和手工业者来说，这个字符代表着工作所带来的愉悦。

逆向：含义与正向完全相反。

2. 哈格埃特

(9) ᚺ ᚻ

本意：风、冰雹、限制、延迟、终结、九大世界

对应的英文字母：H

正向：代表崩溃。近期将会遭遇一些事故，需多加留意，同时应做好厄运降临的准备。

逆向：将遭遇一些不尽人意的事情，但是却能迎刃而上，将困难解决。

(10) ᚾ

本意：需要、压迫、拘束、失望、潜在的力量

对应的英文字母：N

正向：代表压迫。任何形式的赌博都不是时机，需避免任何看起来可以轻而易举获利的活动。也常指耐心地等待。

逆向：需要多加留意，等待更好的时机。

(11) ᛁ

本意：冰雪

对应的英文字母：I

正向：代表冰冻的占卜石。常引申为暂时的离别、妥协或牺牲。

逆向：指事物将要重回正轨。

(12) ᛃ

本意：收割、收获、一年、一年中的十二个月份

对应的英文字母：Y J

正向：代表收获。指付出的努力即将得到回报，财务状况将有明显的好转。

逆向：近期将因为某些事情而失意，不会完全丧失希望，事后甚至有可能发展得比之前更好。

(13) ᛇ

本意：武器、弓箭、紫衫木、毁灭、死亡、创造

对应的英文字母：E I

正向：代表防卫。象征着棘手的困难或预示着好兆头。

逆向：极为明显的警告，需时刻提防身边的事物。

(14) ᛈ

本意：果实、条纹长石、掷骰子所使用的杯子、赌博、西洋棋

对应的英文字母：P

正向：代表创世、神秘、惊喜，可能近期会与老朋友会面。

逆向：轻微的失意，为达到心目中的目标而付出一定的代价。

(15) ᛉ

本意：麋鹿、保护、守卫、迷途

对应的英文字母：Z

正向：代表保护。近期在某些方面会受到很多人的帮助，但仍要坚守自己的原则，放手去做。

逆向：易受责难。象征着牺牲或不公平的对待，需要警惕他人的算计。

(16) ᛊ

本意：太阳、回转

对应的英文字母：S

正向：代表一切事物将进展顺利。引申为大病将愈，一些浪漫的事情。

逆向：需对身边亲近的人多一些关怀。

3. 提尔埃特

(17) ᛏ

本意：智慧、不朽、战神提尔

对应的英文字母：T

正向：代表勇士、勇气、决心、热情、胜利与冒险。此前所担心或畏惧的事情现在可以迎头而上。

逆向：停滞不前的状态，需小心情感或事业上的损失或危机。

(18) ᛒ

本意：桦树、新世界、新生命的诞生、更高的阶段

对应的英文字母：B

正向：代表成长与新的冒险。象征着怀孕与生产，极有可能是结婚的预兆，需要谨慎的加以处理。

逆向：家庭不和，且很有可能会遭遇变动，最好保守行事。

(19) ᛖ

本意：马、驮兽、传递、和谐

对应的英文字母：E

正向：代表行动，一切事物都在掌握之中。

逆向：某些事情可能不会进展顺利，需注意自己的情绪波动，并应兼顾他人的心理感受。

(20) ᛗ

本意：人

对应的英文字母：M

正向：代表自我。通常用来指代计划的改变，事业的积极进展与成功。

逆向：仍是好的象征，但是变化可能会延后，需要谨慎地控制自己的情绪。

(21) ᛚ

本意：水、水域、水流、流动、具备增长的力量

对应的英文字母：L

正向：代表水流。近期可能会出门远游，当遇到难以抉择的事情时，多运用自己的直观感受。

逆向：通常代表不幸、邪恶的诱惑。需要虚心听取他人的意见，否则极有可能会遭遇不测。

(22) ᛜ ᛝ

本意：丰饶之神弗雷、丰饶、连接、扩张

对应的英文字母：N G

正向：代表丰饶。正在进展的工作即将完成，目标将会实现，好运也即将到来。

逆向：与正向的含义基本相同，但是程度要相对缓和一些。

(23) ᛟ

本意：持有、继承、意识、经验范围之外的事物

对应的英文字母：O

正向：可能会继承一笔金钱或一份工作。

逆向：象征对抗或者是财务纠纷。

(24) ᛞ

本意：白天、白昼、黎明、循环不止、生生不息

对应的英文字母：D

正向：代表突破与转变。将要突破约束的藩篱或所承担的重担，即便运气不佳但仍可以获胜。

逆向：与正向的含义基本相同，但是速度要相对缓慢一些，最终仍可获得胜利。

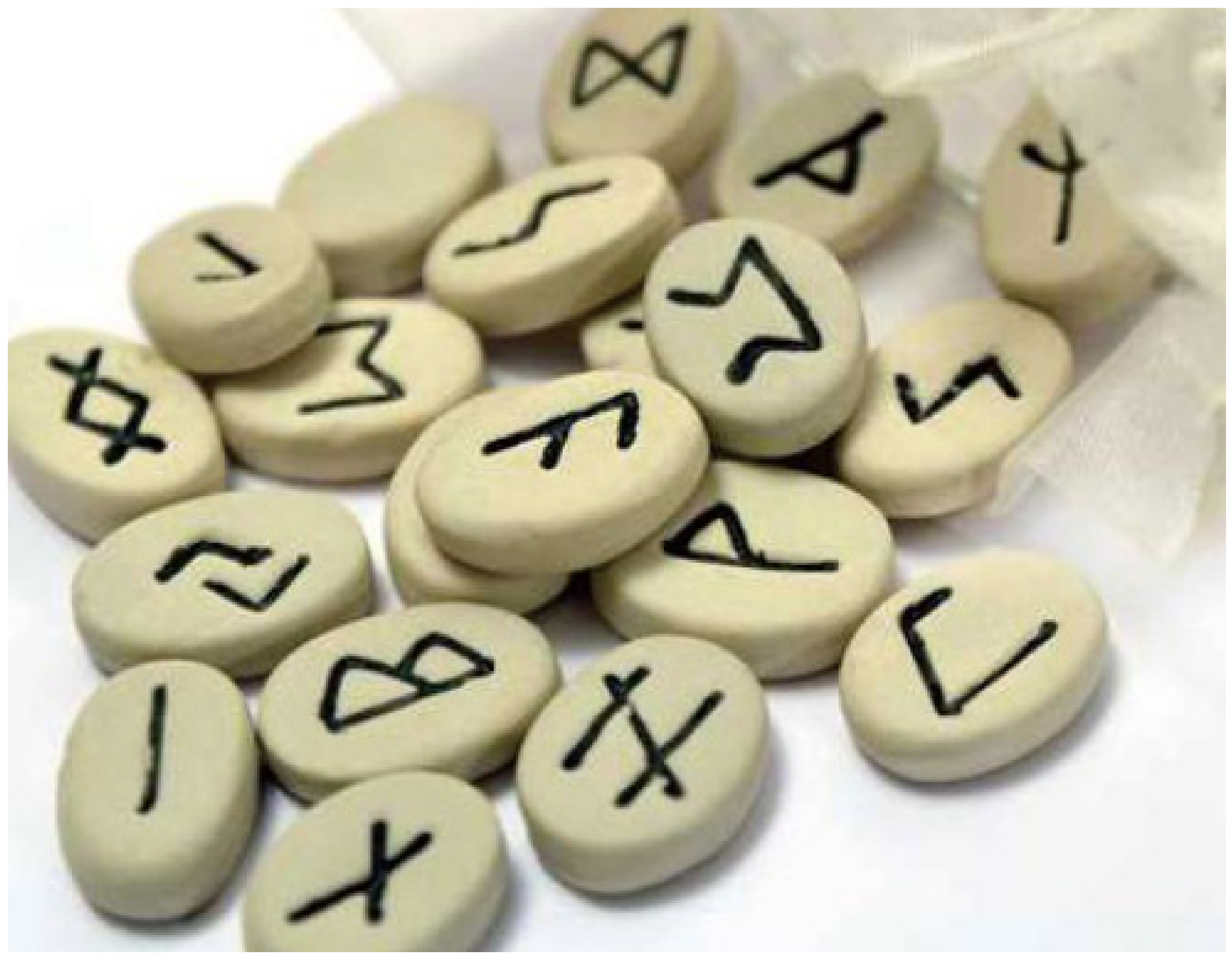
(25)

空符（blankstone, 注：古弗萨克文的最后一个字母为空符，无对应的符号。严格来说，空符不算 Rune 符号，但人们往往将它加入到占卜之中，代表无限大可能性，也代表生命里面无法预知的可能性。）

本意：代表不可预知的命运。通常用来表示困难及处境将难以掌控，非人力所能改变。同时它也意味着剧烈的变化，而人却无法加以干预。其他字符的解说或许能给出更为明确的建议。

对应的英文字母：无。

逆向：该字符没有对应的逆向。



卢恩文占卜方法教学

1. 通用方法

卢恩字母占卜法中最为基本的一种，就是指从袋子里随机摸出若干个卢恩字母，或是将字母平铺于桌面凭借直觉进行选取（类似于通灵板的工作原理）。两种方式都表明是神明的意志引导着你完成了选取工作，而并非是你在有意的情况下进行的。随后，负责占卜的人将根据你所选取的符文、正逆方向对你的近期情况进行预言。

2. 三字占卜法

占卜者按照如上的通用方法随机抽取 3 个卢恩文字母。在所抽取的三个字母中，第一个字母表示接受占卜者目前的处境，第二个字母象征着未来的走向，第三个字母象征着接下来的行动。

3. 六字占卜法

六字占卜法与三字占卜法的工作原理相同，惟一的不同之处就在于每个阶段的情况是由两个字母所表示的，而非一个。

4. 十字占卜法

十字占卜法需要随机抽取 5 个卢恩字母，随后将这五个字母摆成一个十字形。中间的字母代表当前的处境，左边的字母代表着导致了当前处境的因素，右边的字母指代未来的处境，上边的字母泛指有所帮助的事物，下边的则表示可能会阻碍或者打断未来计划的因素。

5. 骰子杯占卜法

骰子杯占卜法为所有占卜形式中最为复杂的一种。这种方法需先将选取的卢恩字母摆放成骰子杯的形状，这个形状囊括了过去、现在与将来以及被占卜者的肉体、情感与精神状态。而字母的组成顺序暗示了事情的起因及走向。

东瀛采风

文：忠犬小政宗　编：番茄沙司（实习编辑）　美编：Juxi

世界杯赛场上的“武士蓝”

“武士蓝”的爱称起源于 2006 年世界杯，日本足球协会（JFA）在球队远征德国前向社会公布了五个“2006 日本国家队应援标语”备选标语，分别为：“Make the HISTORY”、“震惊世界（世界を驚かせよう）”、“冲向顶点，全员一同（頂点へ、全員で）”、“WIN NOW!”、“SAMURAI BLUE 2006”。经过一般公众的投票，最终“SAMURAI BLUE 2006”以获得其他备选标语 2 倍以上票数的优势成为了 2006 年世界杯的宣传标语。

2009 年，日本足协通过举例意大利队爱称“Azzurri（蓝衣军团）”、巴西队爱称“Os canarinhos（金丝雀）”、南非队爱称“Bafana Bafana（少年们）”等各国国家队爱称，表达了日本队也要有个爱称的愿望。于是，“武士蓝（SAMURAI BLUE）”就一直叫到了现在。而在这之前，日本队主要以“主教练姓氏 +Japan”称呼，比如冈田 JAPAN、加茂 JAPAN，虽然早前已经有称呼其为 BLUEs 的媒体，但却不是主流。而现在则以“武士蓝”称呼为主，过去主流的“西野 JAPAN”的叫法反而成为了少数派。顺便一提，日本女子国家队的爱称是“抚子 JAPAN”，无非把大和抚子换了种说法而已，让人觉得毫无特色。

一般人很容易想当然地认为，日本队球衣的蓝色代表着象征日本国土的大海以及蓝天，然而关于球衣为什么用蓝色，就连日本足协官方也因没有文献参考而搞不明白。实际上日本队球衣最早的球衣是天蓝水色，据说这是因为战前日本队的球员最早都是穿着各自大学或俱乐部球衣参赛，而在 1930 年日本队夺得冠军的远东运动会上，许多队员来自东京帝国大学（注：今东京大学），于是就采用了东大代表色，也就是水色作为了国家队队服色。

1968 年墨西哥奥运会以后，日本队的球衣就基本上以白色与深蓝色为基调，而 1996 年的球衣则大致与现代趋于相近了。不过说出来你可能不信，日本队也曾经将红色作为队服色。众所周知各国国家队球衣色通常来说与国旗是相同的，日本队在 1988 ～ 1991 年使用红色的队服也是出于这种考虑。然而新颜色并没有带来新气象，日本队仍然没能打进世界杯，于是自 1992 年球衣换回蓝色后，直到 2012 年伦敦奥运会红色才又作为客场队服色出现在人们的视野中。

本届世界杯日本队的球衣取名为“胜色”。那以往不都蓝色么，凭啥就这蓝色叫“胜色”呢？如果你仔细看“胜色”的话，你会发现它比过去几代队服的蓝色都要深一点，这种蓝色是从一种名叫“蓼蓝”的草提取出来的，而把蓼蓝染到布料的工艺就叫做“蓝染”。由于蓝染过程中需要不停的“搗つ”（注：读作 KATSU，意为敲打），因而蓝染可以叫“搗染め”（注：读作 KACHIZOME），蓝染出来的颜色则被称为“褐色”（注：读作 KACHIIRO）。镰仓时代（注：公元 1185 ～ 1333 年），人们把 KACHIIRO 按照发音写成了“胜色”，从此蓝染的衣物就作为象征着胜利的吉祥衣物而受到了武士的追捧。蓝染的衣物不仅颜色漂亮，还具有杀菌、除臭的功效，因此在民间也非常盛行。日本明治时代开国后，访日英国学者 Robert Atkinson 看到满大街的“胜色”，不禁为其美丽的色泽所吸引，便为这种蓝取名为“JAPAN BLUE”，所以实际上本届世界杯上日本队的球衣“胜色”才是真正意义上的正统蓝色。

日本队球衣不仅颜色、名称意义非凡，左边的队徽也是如此。这个队徽先后经过 4 次修改，现在我们看到的是 2017 年底刚刚修改而成的队徽。队徽中的这只有三只脚的鸟是日本神话中经常登场的八咫乌。八咫乌被视为是太阳的化身，根据日本史（神）书（话）《古事记》的记载，八咫乌奉高皇产灵神和天照大神之命引导神武天皇从熊野前往大和，最终建立了大和朝廷。这个故事赋予了八咫乌“指引胜利”的含义，再加上队徽中八咫乌脚下踩着太阳（注：此前的 4 个版本中八咫乌脚下踩的是足球），日本足协的意图自然是神鸟将带领足球队走向胜利。当然足球讲究的还是实力，偶尔也需要点运气，要是光靠队徽美好寓意就能赢球的话，那中国队的“龙凤呈祥”怎么着都比三只脚的乌鸦强吧？


▲1936年柏林奥运会上使用的天然水色球衣。


▲罕见的日本队红色队服。



◀“胜色”设计概念中完美结合了“武士 × 蓝”两大要素。

▲由日本足协设计的队徽。

濑户内“圣女贞德”——鹤姬

位于现今爱媛县今治市大三岛町境内，有一座大山祇神社。这里供奉的大山祇神（注：大山祇神为《日本书纪》中的叫法，《古事记》中称大山津见神）是伊邪那岐与伊邪那美所生之子，“神如其名”他本是掌管大三岛的山神，不过又因神社位于濑户内海要冲地带，因此也兼具海神的特性。而当地信仰大山祇神的岛民大多是水军（海贼），这让大山祇神社同时成为了军事要害。于是大山祇神社受到了历代朝廷、将军、武将的尊崇，每每战乱发生，为了能将水军拉入己方阵营，他们向神社奉纳了不计其数的武具。

结果现在令人意想不到的事情发生了：这个仅有 64.54 平方千米的小岛收纳的刀剑甲胄中，八成被国家指定为国宝、重要文化财产。而在这些武具中，最为罕见的要数一款女子用甲胄，绀糸裾素悬威胴丸，而它的主人便是笔者下面要说这位——人称濑户内“圣女贞德”的鹤姬。

鹤姬乃是大山祇神社神官大祝安用的女儿，自幼体格良好，便与同她的哥哥大祝安舍、大祝安房一同学习武术、兵法。时值日本战国时代，大三岛西边的豪强大内氏一直对这个军事要害虎视眈眈，每隔一段时间就骚扰一下境内。1541 年，多次攻打大三岛都没成功的大内义隆再次集结了白井水军一同攻打大三岛。此时安舍已继承父亲的神职，只能由弟弟安房代替君主作战，尽管三岛水军前来救援共同迎敌，安房还是不幸战死。

“白井贼党，已从海岸攻入！大将安房战死！”信使将急报传到了大山祇神社。

听闻兄长死讯的鹤姬向三岛神明祈祷，请求神明加护后，便穿上甲胄骑着战马提着大薙刀奔赴战场，大喊着“老娘是三岛神明化身，不信的给老娘站出来老娘保证不打死你。”鹤姬的目的地是越智安成驻守的三岛城，当她赶到时，三岛城已危在旦夕。不过在海上长大的鹤姬比任何人都清楚：水军虽然在海上骁勇善战，但上了岸却未必能一往无前。鹤姬让岛民从四方大声叫喊，听闻此声，白井水军以为被包围便仓惶逃往海岸边，而此时鹤姬下令放箭，一举击退大内军。

同年 10 月，大内氏再次来袭，这一回 16 岁的鹤姬代替君主出征，在甲胄上披上了红色的羽织，敌军误以为是来慰问三军的游女（注：游女即位风尘女子，现代风俗娘的前身），掉以轻心，等到鹤姬的船只靠近才发现大事不妙，然而此时的他们就只能接受来自鹤姬焙烙、火矢的“洗礼”了。此战过后，鹤姬便与并肩作战的越智安成坠入了爱河。

连续两回被一个小丫头片子打败的大内义隆气不打一处来，为了争夺濑户内海的霸权，1543 年，又一次全力出击大三岛。此战中，越智安成为了保护心爱的鹤姬，与大内军展开了近乎绝望的决战。由于兵力悬殊明显，乱战中安成战死。而另一边，驻守大山祇神社的鹤姬也陷入了苦战，尽管她最后召集所剩兵力背水一战，成功将大内军赶出了大三岛，但此战之后三岛水军已丧失战斗能力，濑户内的制海权实质上已经收归大内氏。

鹤姬虽然从战争中活了下来，却无法忘却死去的安成，于是空留一句“我恋犹三岛浦之贝，此情已逝功名皆弃（原文：わが恋は三島の浦のうつせ貝、むなしくなりて名をぞわづらふ）”的辞世句，选择了跳水自杀结束了短暂的一生，时年年方十八。

为了纪念鹤姬，如今的今治市每年 7 月中旬左右都会举办三岛水军鹤姬祭。祭典当天上午 10 点，由扮演鹤姬的女性在大山祇神社参拜后，带领着三岛水军前往宫浦港。宫浦港太鼓表演披露后，随后开始的便是祭典的重头戏之一——櫂传马大会（注：日文为“櫂伝馬”，是一种类似于中国赛龙舟的赛艇项目）。各队参赛者有划桨手 10 名，太鼓手、舵手各 1 名，共计 12 名成员，获得前三名的队伍可以获得丰厚的奖金。到了晚上八点，一簇簇烟花升上天空，吃着小吃，看着烟花，真是惬意极了！

今年的三岛水军鹤姬祭将于 7 月 16 日召开，如果有计划去四国岛或濑户内海周边 7 县旅游的同学可以考虑一去。如果你坚信自己是个欧皇，当天还可以以 500 日元 / 张的价格购买抽选券，万一就中了 10000 日元的商品券呢？哦对了，这里还有一座今治城，它是一座直接建立在海面上的海城，十分少见，可以顺道进去看一看。另外，当地的今治毛巾也相当有名，作为伴手礼买回去送人也是个不错的选择。



▲绀糸裾素悬威胴丸，胸部比普通铠甲要大，腰部又比普通铠甲要细。



■今治城，由“七姓家奴”藤堂高虎建造，现在看到的天守是战后重建的模拟天守。



◀ Capcom 旗下的《战国 BASARA》让很多玩家知道了鹤姬。



◀ 2018 三岛水军鹤姬祭宣传海报。



▶祭典上扮演鹤姬的演员从大三岛上选出，服装很好的还原了历史。

盛夏、怪谈与盂兰盆节

炎炎夏日，躲在空调房里，吃上半个冰镇大西瓜，那叫一个爽——这也是我国人民群众最常规的避暑操作了。而在隔壁日本，除了这一常规操作外，还有一种特殊的避暑技巧，那便是讲鬼故事，也就是标题所说的怪谈。为啥一到夏天就要讲怪谈呢？难道真的是因为能吓出冷汗从而感觉到一丝凉爽吗？这就还得从日本的“お盆”即盂兰盆节开始说起。

每年一到 8 月中旬，日本便迎来了仅次于新年的重大节日盂兰盆节。盂兰盆节本起源于印度佛教，传说释迦牟尼的弟子目犍连为了拯救堕入饿鬼道的母亲，在阴历七月十五日将各种饮食放置盆中，虔诚地供养十方大德僧众，其母当日便脱离饿鬼之苦。盂兰盆节经由中国传入日本并与当地神道教“盆祭”相结合，到江户时代（注：1603 年～ 1868 年）逐渐发展为了日本祭祖的节日。于是在盂兰盆节期间内，各家搭起了“盆棚”，点燃“迎魂火”以迎接祖先灵魂的到来。但是，人们认为“迎魂火”不仅迎来了祖先，同时也会引来对这个世界抱有怨念的恶灵以及无法成佛的幽灵。为此，人们想到利用歌舞伎来演绎死灵的痛苦以及最终成佛后的快乐来达到镇魂的目的。久而久之，这种夏天歌舞伎的必演曲目就被称为“盆狂言”而保留了下来。

“盆狂言”在江户前期还是比较正经的，没有一点怪谈的影子。但是要知道当时的歌舞伎剧场不可能像今天这样有空调，观众一起挤在临时搭建的剧场里，热得就像一个桑拿房一样。观众难受，歌舞伎演员更难受，因此许多大牌歌舞伎演员根本不想表演，反正也不缺钱花，权当给自己放个暑假吧。大牌演员不愁吃穿，剧团运营人员和年轻演员还得过日子不是？于是年轻演员只得硬着头皮上台表演，然而观众并不买账，长此以往剧团迟早得饿死，所谓穷则变，变则通，通则久。年轻演员们灵机一动，想出了表演怪谈的点子。表演前他们费尽心思制作出各种机关，到了表演时配合剧情触动机关，漂浮在剧场里的幽灵突如其来，这种刺激与惊悚让观众们感到了新鲜感，很快“怪谈狂言”便开始流行了起来，歌舞伎剧本家们纷纷投其所好进行创作，其中最著名的要数《四谷怪谈》、《血屋敷》、《牡丹灯笼》，它们并称为日本三大怪谈，有兴趣的朋友可以自行上网搜索阅读，由于这里篇幅有限请恕笔者搁笔。

到了江户中后期，怪谈文学已经成为庶民最为喜闻乐见的形式，并且组成了江户文化不可缺少的一部分。有了这么多的怪谈，天生爱玩的江户人想到了新的玩法——开怪谈会，主题便是“百物语”。所谓“百物语”，就是当参加的人们讲完第一百个恐怖故事后，真正的鬼便会现身。江户时代怪谈会的正统做法是：新月之夜，参加怪谈会小伙伴们预先在一间房里点上油灯里放着的 100 根灯芯，油灯旁边放着一面镜子。然后，所有人在离这个房间稍远的房间里面对面围成一圈坐下，按照顺序依次讲一个怪谈，每讲完一个故事，讲话人就单独前往油灯房间内熄灭一根灯芯并确认一下镜子里有没有出现什么奇怪的东西，然后再次回到房间听下一个故事，如此循环直到第 100 个故事讲完。现代社会但凡开怪谈会，故事内容十之八九与幽灵有关，但实际上在江户时代人们的怪谈题材千奇百怪，反而幽灵类的故事是少数派，日本各地到今天还在流行的“都市传说”、“七大不思议”要是往上溯源，那也是从这里的怪谈会发展而来的。

时至今日，怪谈依然是日本人津津乐道的话题，而在游戏业界也不乏一些引入怪谈元素的佳作，从早年的“《七日死》系列”到近些年的“《流行之神》系列”、“《夜廻》系列”，这个夏天不妨玩玩看这些游戏，验证一下日式惊悚清凉大法是否真的有效吧！



▲随着怪谈狂言的走俏，怪谈为题材的浮世绘也陆续登场。图为三代歌川丰国笔下的《四谷怪谈》。



▲在《妖怪魔术的时代》一书中，详细说明了江户时代歌舞伎演员是如何制作鬼怪机关的。



▲听浴衣美少女讲鬼故事，别有一番风味。图为平假名欅坂 46 成员佐佐木美玲。



▶1853 年《狂歌百物语》中的豆腐小僧。

从“只狼”说起，浅谈忍者

在今年的 E3 展会上，宫崎老贼带着全新的 IP《只狼》回到人们的视野。一时间网络上便炸开了锅：“宫崎老贼教（光荣）做仁（王）啦！”、“又要受苦了！”、“《天诛》借尸还魂！”云云……在短短 2 分 30 秒的预告片中，From Software 为玩家展示了从人物设定到故事情节再到游戏机制，可以说从预告片便可一窥游戏的方方面面。整支预告片看下来，笔者最为在意还得是被称为“只狼”的主人公，因为这位独臂忍者与大众刻板印象中的忍者形象实在是相差甚远。

提起忍者，大家首先想到的一身黑衣包裹住全身的形象，然而实际上并非如此。不管夜晚到底有多暗，毕竟在月光照着，所以如果穿着黑色的衣服轮廓反而更加突出。根据忍术书《正忍记》的记载，忍者所穿装束以茶色、灰色、深藏青色为主，而现存的忍术衣物中恰好印证了这一点。深藏青色的忍者服起源于农民种田时的作业服，只不过忍者在作业服上进行了特殊的修改以符合执行任务的需求。在当时这种普通的农民装束并不引人注意，等到行动时再用头巾覆面就能实现一键换装的效果。

话说回来，忍者执行任务常常要跨越国境，有时候穿着农民作业服也不太方便，毕竟在国境线边上出现农民着实有点可疑。为此，忍者就要使出“七方出之术”，听上去不明觉厉，其实就是变装成最常见的 7 种职业：虚无僧（注：不剃头发的半俗半僧，任何时候都用）、出家僧侣、山伏（注：在山中修行的修道者）、放下师（注：类似于现在的街头艺人）、商人、猿乐师、常之形。常之形就是町民与武士，因此只狼的那一套武士装扮也还算是符合忍者的设定的。如果游戏中只狼可以更换忍者服装的话，那么他右手的武士刀也就应该相应的换成一把 50 ～ 76 厘米的直刃忍刀，这是因为忍者有时候需要把忍刀插在地上攀登高墙，带弧度的打刀即使插在地上也无法保持平衡。

同样在《正忍记》一书中，记载了忍者在执行任务必带的“忍之六具”。其一打竹，用以生火；其二长约三尺毛巾，用以覆面、包扎、过滤脏水；其三矢立（注：类似文具盒，自带墨壶）石笔，用以笔记、传达暗号；其四钩绳，用以攀登、固定、捆绑；其五印笼，用以存放伤药、毒药等药品；其六编笠，用以挡雨、遮面，必要时还能把密信塞进帽子的缝隙中。其中，钩绳已经作为了一件非常重要的工具出现在了《只狼》的预告片中，主人公从忍义手里发射出的钩绳既能作为移动手段在立体地图里上下探索，又能作为武器钩住敌人，飞身攻击。等等，这忍义手又是什么？这是某个神秘僧人救下主人公后为他订制的义手，虽然看上去粗制滥造，却拥有许多机关，可以允许主人公在上面装载众多忍具，是个不折不扣的黑科技。从预告片中我们可以到主人公甚至可以突然切换出伞盾这样略为奇怪的忍具，那么手里剑、苦无、锁镰、撒菱、炊矢等这些常见的，忍者真实使用的忍具大概也会登场的吧。



▲忍者的七方出之术。

忍者之所以要准备如此多的忍具，无非是因为他们的工作通常都是在暗处进行，能暗中使诈的就坚决不露面，不到迫不得已绝不轻易拔刀应战。先不说农民出身居多的忍者，与接受过正规训的练武士之间的武艺差距，就是假设两者武艺相当，忍刀那种廉价量产多功能工具哪里能和锋利的武士刀相匹敌，几刀下来必然折断。因此像《只狼》主人公那样敢于正面和武士决斗的忍者在现实中是不存在的。

当然了，如果要继续深入考据下去，那么绝大多数以忍者为题材的游戏都是违背现实的。且不要说《战国无双》和《战国 BASARA》里的忍者角色了，就是《赤影战士》、《战国传承》、《忍者龙剑传》里也是一群蒙面侠们非常不科学地开无双割草……好在游戏艺术适当得夸张并不会妨碍我们享受游戏本身的乐趣，只是这次“手残党”笔者有种不详的预感，别说开无双了，能不能顺利过第一关都是个问题 Orz……



■ 试问有谁不想拥有这样一只多功能忍义手呢。



◀忍者的装备五花八门，以农具改造居多。

御朱印

日本是一个怀有印章情节的国度。在日本，印章被用于日常生活各类场景，大到签约正式合同，小到出勤签到。虽然提起印章总是让人联想到正式、严肃、规范，但万物皆可萌化的日本人民却把一个个印章打造成了独具特色的旅游打卡利器。车站、公园、博物馆、美术馆等公众场所大多设有纪念印章，比起用 GPS 定位打卡，盖上当地特色印章或许更具有纪念意义。前几年由日本城郭协会发起的 100 名城印章拉力吸引了一批历史迷参与，而这两年另一种特殊的印章悄然兴起，那便是——御朱印。

御朱印最早是作为一种“纳经”凭证，授给那些抄写经典并将其交予寺社的信徒。而随着时代的变迁，现在已经很少有寺社如此严格要求了，只要信徒参拜后给付约定俗成的小金额就可以获得御朱印，一般来说 300 日元～ 500 日元足矣，也有任君心情金额随意的寺社。这既是信徒对寺社的供养，反过来也是寺社及其供奉本尊对信徒的保佑。一些虔诚的信徒甚至会要求，把收集的御朱印作为生平功德修行的记录放入棺木一同火化。正因为御朱印的收集带有浓厚的宗教信仰色彩，并不是随意盖上印章这么简单，因此在请神职人员授予御朱印之前，一定要诚心诚意地参拜一番。先跟神佛打个招呼混个脸熟，加护 buff 效果才会持久有效嘛！同理购买御守时也最好如此。

御朱印必须要盖在专门的小册子上，也就是所谓的“御朱印帐”。如果你随随便便拿着笔记本、手帐、普通白纸之类的前往社务所或授予所索印，很可能会被神职人员拒绝。御朱印帐采用吸墨性极佳的和纸，呈古代奏折般折叠状，售价在 1000 日元～ 4000 日元不等，各大文具店、书店、寺社均可买到。最近许多寺社以其庭院、供奉的神灵为原型设计出特殊的御朱印帐，如艺术品般精美的封面让许多在收集御朱印的同时又掉进了收集御朱印帐的深坑。

相川七濑、中川翔子、堂本刚等日本很多名人都沉迷在收集御朱印的世界里，而笔者也因受到平假名欅坂 46 成员宫田爱萌的影响开始了御朱印收集之旅。御朱印收集新手的笔者在第一次拿到御朱印的时候真的十分激动，龙飞凤舞的黑墨草书与红色朱印融为一体，好看是好看，可是却完全不知道上面写了啥，直到后来问了老司机才明白如何看御朱印。寺院的御朱印包含的文字与印章比较多：右上角会写上奉拜（或参拜），右下角为参拜日期。正中间墨书为供奉的本尊名，印章则以三宝印（注 :刻“佛法僧宝”字样的印章）或本尊观音梵文印居多。左边落款山号 · 寺院号以及印章。相较于寺院的御朱印，神社的御朱印就显得简洁多了，墨书一般仅有参拜日期和神社名，正中间一枚神社名印章，有的可能加盖一个神纹。历史悠久地位极高的伊势神宫，它的御朱印简洁到仅有参拜日期以神社名印章一枚。顺便给各位想要入坑的朋友一个小小的建议，那就是尽量分开用不同的御朱印帐收集寺院和神社的御朱印，毕竟一个佛教一个神道教，即使经历了神佛习合的阶段，两者仍然属于不同的宗教系统。虽然实际上很少会有寺院或神社会以御朱印帐上已经盖有不同系统的御朱印为由拒绝加盖御朱印，但是仔细一想，这不同系统的御朱印都盖在一起，这怕不是要神仙打架（笑）。

除了以上这些常规的御朱印以外，某些寺社会结合当地相关历史、特色，以及在日本的传统节日、地方特色祭典前后推出一些期间限定的御朱印，这些限定的御朱印在印章色彩、墨书内容上会有所不同，十分具有纪念价值，但由于寺社不公开宣传，授予期间又太短，限定御朱印可谓是一切随缘，可遇而不可求。遇到了当然是最好，求不到也别气馁，要知道即使是寺社最常见的御朱印，那也是神职人员一张一张手写而成，你不可能找到两张完全相同的御朱印，从某种意义上来说，这又何尝不算是一种一期一会呢？



▶妙显寺御朱印。



▶日吉神社御朱印。



▶《擅长捉弄人的高木同学》与高木神社合作推出的限定“痛”御朱印。



▲平假名欅坂 46 成员宫田爱萌去年就已经收集了整整 5 本之多。



▲有些御朱印甚至横跨好几页。



▲ 建勋神社御朱印帐上“天下布武”与织田木瓜纹实在是太帅了。

若者言葉

若者言葉（わかものことば），从字面上解释即为从初中生到三十岁前后的年轻人使用的一些从规范用语中衍生出来的流行语。不同的圈子流传着不同的流行语，产生的方式也不尽相同，再加上它们很少被收录在《广辞苑》、《大辞林》之类的工具书里，别说上了年纪的人听不懂，就连日本的年轻人也未必就能搞得明白这些词语代表了什么，对于我们这些学习日语的外国人就更加不知所云了。因此今次就由笔者来跟大伙儿聊一聊这若者言叶。

若者言叶中最容易理解是变换语（もじり語），这是一种把日常规范的词语变换成发音相同但是字不同的用法。不良少年爱用的“夜露死苦”就是由标准语中的“よろしく”变换而来的，和国内的把“我爱你”写成“莪嗳伱”的火星文有着异曲同工之妙。有些变换语改变汉字后意思与原来完全不同，不过基本上看到汉字就能猜出个八九不离十，比如说“暴飲暴食”写成“忘飲忘食”，意思就从“饮食没有节制”变成了“完全不记得到底吃过了什么”。

而比变换语稍微有点难懂的是缩略语，将一些短语缩成一个词，现代若者言叶中绝大多数都以这种形式诞生的。智能手机的日语“スマホ”就是从“スマートフォン”缩略而来；复制“コピー”粘贴“ペースト”两个连贯的动作被缩略为了“コピペ”;而形容词恶心“きもい”也是从短语“気持ち悪い”缩略得到的。同样的方式也曾在我国网络上流行过，惟一不同的是我们的网友通常将一长段话缩略成四字成语的形式：“十动然拒”、“人艰不拆”、“不明觉厉”、“喜大普奔”等等。

缩略语还存在着另一种特殊的形式，那便是“KY 式”日语。KY 一词是从“空気読めない”（注：意为没眼色，不懂氛围）中取“空気”首字母“K”与“読め”首字母“Y”而成，现在像这样缩略成罗马拼音首字母的词就叫做 KY 式日语，不过需要特别说明的是英文短语首字母缩写并不算在内。而大家熟悉的“3J”：JC（女中学生）、JK（女高中生）、JD（女大学生）则属于典型的 KY 式日语。自从 2007 年 KY 被选为流行语以后，这类词语就呈现滥用之势，什么词都能给你缩写起来，而同样一个缩写很有可能有多种意思，这就容易让对话双方产生误解。举个例子，某个掌机玩家看到 PM 第一反应可能是 Pokemon，而一个绅士联想到的可能是“パンツ見えてる”（注：意为能看到内裤），这两个人要是碰到一起谈论 PK 怕不是要驴唇不对马嘴了。

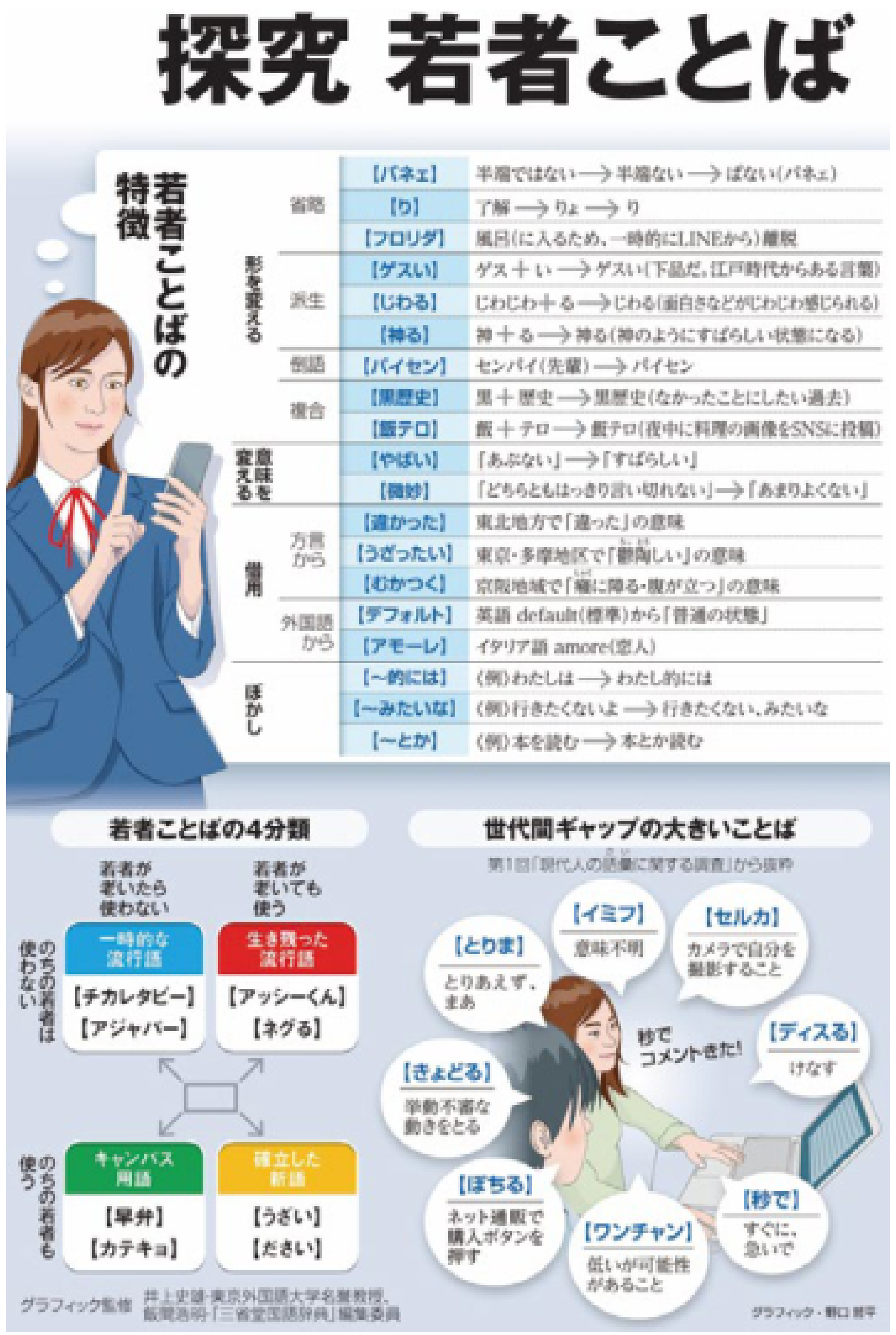
如果说有哪个群体能熟练地使用若者言叶，而且还能自创各种全新词语的话，那么毫无疑问就是 JK 了。去年秋天，日本社交软件 LINE 的运营公司发布了一条融合了众多 JK 用语的宣传广告，网友看完以后纷纷表示 JK 真是个神奇的物种，有些句子你能听懂每一个词，但是连在一起根本不知道她们想表达什么。而很多时候，你可能连一个单词都不能理解。在去年年轻女子流行语排行榜中，有一个非常莫名其妙的词，叫做“マジ卍”。好好的日语后面跟着个佛教梵文万字是个什么鬼，难道日本年轻人也开始佛了？那就真是想多了……

“マジ卍”主要有 4 种用法：

❶ 形容某个人性格张狂；
❷ 拍照时的呼声，类似于“1、2、茄子！”这种；
❸ 类似于“やばい”（注：本词意思很多，既可表示“糟糕”之一，也可以表示“厉害”），用来强调某一事物；
❹ 没有任何特别的意义，就是感情的宣泄与表达。

就这样“マジ卍”成了继“やばい”、“可愛い”、“美味しい”之后，日本 JK 万用语言的第四大法宝。

尽管若者言叶经常被批评太过暧昧，让其他年龄层的人感到违和，不过现在已经有越来越多的若者言叶被各年龄层的人接受，甚至出现在电视节目、广告媒体、字典辞典中，你不得不承认它们存在的意义。况且语言是在传承中不断改变的，或许今天流行的若者言叶就是日后的标准用语呢？



▲若者言叶构成了一套完整的语言体系。



▲社交软件的表情包也见到了若者言叶的身影。




▶ Fxxking Rabbits 组合还特意为マジ卍写了一首特别洗脑的歌。

在“无尽”的冒险的背后

《无尽传说 艾尔文年代记》（七）

著：安彦薰　译：秋沙雨　美编：01



登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）

游戏的同伴角色，本篇小说的主角。在游戏里为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触，曾是地下组织“阿尔克诺亚”的一员。游戏结局后开始和尤尔耿斯一起经商。

●艾丽泽·卢塔斯

游戏的同伴角色，曾是个性格内向的少女，通过会说话的娃娃“提坡”来表达自己的内心，不过在旅途中渐渐变得开朗起来，游戏结局后已经能和学校同学们正常相处，并且将提坡收到了箱子里

●吉兰德（吉兰德尔·尤尔·斯文特）

艾尔文的叔叔，阿尔克诺亚组织的首领。

艾连匹奥斯的憧憬（上）

收容艾尔文的监狱是把吉尔尼托拉最底层的船舱一部分改造而成的，艾尔文也曾经护送过那些违背阿尔克诺亚规矩或者碰到吉兰德逆鳞的家伙过来。那个时候做梦也不会想到自己有一天会进入到这里面吧。

在监狱里没有照明设施，船舱里的微弱亮光只有从门口那里的小窗户照射进来的一点点灯光。那个窗户是用作监视的窗口，离地很远，而且用铁栏封了起来。

艾尔文被粗暴地甩进这个昏暗又很难从外面看进来的监狱里。

当警卫们的脚步声走远之后，艾尔文就移动到房间的角落，像是要融化在黑暗里一样抱着膝盖。现在没有和他同房的其他收监人员。

从司令室被护送到监狱里的过程中，他已经从最初的茫然若失状态里渐渐恢复过来，但是依然感到不可置信。

吉兰德真的认为是自己把阿尔克诺亚的情报给泄露出去？

托拉维斯家密函的复制品真的是在自己的柜子里吗？

现在艾尔文依然可以断言，不管哪一件都是他完全没有印象的事。尽管吉兰德不会听进去他的话。

※注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说 2》的剧透。



闭上眼睛之后他接二连三地回想起从出击到现在为止自己身边所发生的事。

从前往亚·裘尔的船上的事，到被盖亚斯袭击后九死一生的遭遇，再到居然被怀疑和盖亚斯有私下联系，就这样被关进牢里——

这些事之间也就只过了几天而已，这变化也太让人头晕目眩了。

自己就这样要被处决了吗?

这种仿佛置身事外看着其他人遇难的感觉依然在艾尔文心里持续出现着。

就这低头沉思的功夫,也过去了不少的时间。

他终于察觉到由于一直保持同一个姿势的缘故，身体正在发出哀鸣。

为了缓解肌肉的僵硬，他慢慢地站起来，伸展着身体。在转向身后的时候，看到门下面的放着的盛着粗糙食物的食盆。门除了监视窗之外，下面还有个隙缝，大概是从那里送进来的吧？不过艾尔文完全不记得有人来送饭。

在司令室里被吉兰德宣布处刑的时候还是白天，之后就被带来监狱里，而在这期间送了一次饭，那么现在应该是晚上了。在船舱里没有明暗的变化，也没有可以看到外面的窗口，所以不好掌握时间。

艾尔文忽然想起泽利克，看到面包和盛着汤的器皿，就联想到了前几天和他吃饭时的事。

泽利克在遭到盖亚斯奇袭的我方部队里，虽然没法确认到遗体，不过他应该和其他成员一样，就这么丢了性命吧。在那种情况下根本没法活下来。

在前往亚·裘尔的途中，泽利克一直很关心首次面临集团作战的艾尔文，但是先死去的却是他。人的命运还真是越来越叫人摸不透。

不知道为什么涌现不出悲伤的感情，原因不明，是因为感觉麻痹了，还是说到底自己对泽利克并没有什么感情？明明泽利克一直说自己是他的朋友，但是，尽管会比较冷淡，但是没法伤感就是没法伤感，无计可施。

现在依然像是置身事外一样想着“接下来自己也马上就要步他的后尘了”之类的事。

就这样，保持着站起来的姿势，也不去碰送过来的食物，艾尔文沉浸在思考中——直到偶然听到了从外面传来声音。

那是固体东西相碰撞发出来的钝重声，还有重物落到地面的声音，之后是小跑向这边靠近的脚步声。

艾尔文凝视着监狱的门。过了不久，高度在眼睛部位左右的监视窗外有某个人把脸凑了过来，窥视着门后。

那是某个戴着假面的人，由于假面是把整张脸都给包裹起来的形状，所以不知道这是谁。艾尔文没有记错的话，这假面应该是亚·裘尔某个部族在进行祭礼时所使用的东西。

就在艾尔文为这人是什么人而惊讶的功夫，不知道什么人打开了锁，进入到监狱里。假面之下穿着阿尔克诺亚的战斗部队在实战里会穿的军服，手里拿着能够代替盾牌的拐枪。除了脖子以上之外，整个打扮就是在战场里行动的阿尔克诺亚士兵。

这家伙不会是区区警卫。这家伙是出于什么样的意图，才会以这样的样子出现在这里的。这也是吉兰德的意思吗？还是说在自己待在这里的时候发生了什么糟糕的情况——?

神秘的阿尔克诺亚士兵保持着沉默，对艾尔文指了指监狱的外面。

“你是说让我出去？”

面对艾尔文的提问，阿尔克诺亚士兵也只是点头而没有出声回答。

不管怎么说艾尔文也没有拒绝的权力，他乖乖地遵从指示，从监狱里走了出来。

下一瞬间，出乎意料的景象映入他的眼里。

在距离艾尔文所在的牢房稍微有些距离的位置，警卫正仰面倒在地上。他的口中满是鲜血，沿着脸流到地上变成一滩血，双目睁大着一动不动，也没有眨眼。

很明显，已经断气了。

“这是怎么回事？”

艾尔文确信这就是阿尔克诺亚士兵干出来的，确信的同时也提出了疑问。

这更加出乎意料的状况，让他的大脑一片混乱。

阿尔克诺亚士兵果然还是一言不发，这次他用拐枪指向着船舱入口的方向。

“难不成，是要让我逃走吗？”

面对第三个疑问，阿尔克诺亚士兵又点了点头。

怎么办？这也许是个陷阱。要是按照这家伙的话去做的话说不定会出现不可挽回的状况，但是——

能够让艾尔文思考的时间已经所剩无几。

“……好吧，反正继续待在这里，到头来也只是被处刑而已。”

既然同样会死的话，还是选择能够尽最大努力进行抵抗的一方比较好。



下定决心的他跟在阿尔克诺亚士兵的身后迈出脚步。

走出船舱，他们以甲板为目标，在吉尔尼托拉内部慎重地进行移动。

艾尔文全身都被紧张给绷紧了。从小时候就熟悉得能像自己家里一样自由自在的吉尔尼托拉，现在完全变成了敌方地区。这种被任何人就会玩完的危机情况让他全身的感觉也不得不变得敏锐起来。在被押送到监狱里的时候，他身上的武器全部被取了下来，所以现在身上空无一物的情况更是让他的沉重感更上一层楼。

幸运的是，在上到甲板为止他们没有遇到任何人，

和艾尔文所想象的一样，现在已经是晚上了。可以看到在四周都有哨兵手上拿着的提灯所发出的点点亮光。

艾尔文和阿尔克诺亚士兵一边躲开哨兵一边朝着船尾前进。来到某个地方之后阿尔克诺亚士兵忽然停下脚步，在这块甲板的边缘放置着紧急用的小船。

艾尔文立刻理解了阿尔克诺亚士兵的用意。于是两个人一起合力将小船落到海面上。

“是谁在那里！”

这时候可以听到怒吼般的声音，看样子是被人听到小船落下的声音。从四面八方有着好几个人朝着这里跑来，艾尔文环视着四周，还看到了好几个提灯的光。

“糟糕，被发现了。”

艾尔文对阿尔克诺亚士兵说道。赶紧的，阿尔克诺亚士兵拔出腰间的小剑，切断束缚住小船的绳索。小船落到了海面上，艾尔文听到了激烈的落水声。

阿尔克诺亚士兵像是在说“走了”似的用小剑指了指海面上。

“从这里跳下去然后移动到小船上吗，还真是乱来啊。”

当然，艾尔文也知道除此之外别无他法。

首先冲出去的是阿尔克诺亚士兵，紧接着是艾尔文，两人飞跃过一直靠着的栏杆，从甲板上朝着下方的海面纵身一跃。

在被强烈的坠落感包围的瞬间，艾尔文想起来在不久之前自己也做过同样的事。就是在从托拉维斯家夺走密函，并且从那里逃出来的时候。

那个时候因为有泽利克时机十分恰到好处的协助，他才得以从绝路里逃出来——

啊，是这样啊。

艾尔文突然确信了。与此同时，他的身体就这么冲进海里，由于姿势不好的缘故，他稍微喝了几口海水，就在有些慌乱的时候，阿尔克诺亚士兵抓起他的手，把他拉到小船上。

“抱歉……得救了。”

艾尔文正喘不过气，好不容易道了声谢。

阿尔克诺亚士兵熟练地启动发动机，驾驶小船开始前进。

“在那里！别让他们逃了！”

哨兵们从吉尔尼托拉的甲板上发射出枪林弹雨，但是他巧妙地摆弄着操纵杆，避开了枪弹的直击。

艾尔文跪在小船上，两手抓着船的边缘，一边支撑起身体，一边观察着哨兵们的动向。

直到吉尔尼托拉巨大的船影渐渐变小，最后消失在夜幕之中。

阿尔克诺亚士兵所驾驶的小船离开吉尔尼托拉，最后抵达了某个地方的海岸。

哪怕已经到了岸上，两人也没有放松警惕，立刻离开小船开始跑起来。在岸上的领队也是交给阿尔克诺亚士兵，艾尔文只是紧跟在后。

两人不知道跑了有多久——

也许是判断出不会有追兵追上来，阿尔克诺亚士兵终于停下了脚步，而这时候他们已经进入到内陆地区。

“哎哟喂……总算是逃出来了啊。”

艾尔文一边说着，一边呼吸混乱得直喘气。哪怕他对自己的体力很有信心，像这样穿着湿透变沉的衣服在颠簸的路上一直跑，也实在是累人。也幸好是阿尔克诺亚士兵先停了下来，要是继续跑下去的话说不定他自己就先求着要休息。

阿尔克诺亚士兵也和艾尔文一样，肩膀激烈地上下抽动着。

“我说啊，你差不多把头上的东西给摘下来了吧？像这样喘气的话会难受得不行的。”

听到艾尔文这么说，他还是像在犹豫着些什么，久久没有动作。

“顺便一提的是面具后面的样子我已经有心里有底了，没有必要一直藏着掖着。”

艾尔文继续说道。

“是你吧……泽利克？”

阿尔克诺亚士兵继续沉默地凝视着艾尔文，最后还是像做出了觉悟一样两手捧着面具，慢慢把它给摘下来。

面具后露出的脸果然和艾尔文预料的一样，是泽利克。

“……真亏你能认出来。”

“隐约有些感觉吧。就算把脸遮起来，从动作和姿势上也基本可以猜出来。”

不过就算能猜出来，在一开始的时候他也是感到难以置信。泽利克应该已经死了，艾尔文对自己的这个判断抱着确信，所以对他有可能活着的可能性一时间无法接受。

而颠覆这个想法的是从吉尔尼托拉甲板上跳下来的瞬间，重复着从奥利尼亚克的追击里逃出来时相同的状况，这让艾尔文突然对一切做出了判断。

“泽利克，你……”

“我知道你想说什么，不过可以信一下我吗，我想帮你。”

泽利克认真地看着艾尔文。

“……你做到这种地步，就因为我们是朋友吗？”

“是的。”

艾尔文用调笑的口吻说到，但是泽利克却是很认真地点了点头。

不由得，艾尔文塌下了肩膀。

“都做到了这一步，反正也没法回吉兰德那里。好吧，我信你。”

“谢谢。”

“然后呢？接下来要怎么办？”

“我想带你去见一个人，可以跟我一起来吗？”

“知道了。”

稍微休息一下之后，两人再次跑了起来。

“泽利克，要跑到什么时候？”

“还差点就到了。”

“还差点还差点，你从刚刚开始就一直这么说。”

在那之后过了超过一个小时的时间，泽利克还在继续跑，周围依然被黑暗所包围，不过因为月亮出来了，而且艾尔文的眼睛也渐渐适应了，也就稍微能看清楚周围。再加上他们中途跑到了被人修缮过的道路上，脚下的路也好走了很多。尽管如此，一直这么跑着，疲劳也是会止不住地涌上来。

“泽利克，我已经到极限了……再这么继续跑的话……”

“好的，到了。”

泽利克停下脚步的地方是某个集落的外围。

从吉尔尼托拉逃出来之后，泽利克就把小船驶向了亚·裘尔本土，所以这里应该也是那个国家的某个地方。但是具体的位置也没办法一下子搞懂。

“这里是哪里？”

泽利克没有回答艾尔文的提问，而是把手指伸向嘴里吹了个小口哨，看样子应该是给某个人的信号。

然后从一栋建筑物的阴影处出现了某个人的身影，朝着艾尔文和泽利克这里慢慢走过来。

“是谁……？”

艾尔文想应该不会是自己认识的人。艾尔文在亚·裘尔也不是没有认识的人，但是那些都是在坎·巴尔克或者是乡·顿这些都市地区活动的人，他们和这种乡下人无缘。他这么断定着。

也因此——

“好久不见啊，艾尔文。”

在被对面的人打招呼的时候，他打从心底感到惊讶。很明显这是他听过的声音。

“你是……”

向他打招呼的人来到了艾尔文面前，头顶上的月光照亮了这个人的脸。

这是艾尔文认识的人。尽管身穿着亚·裘尔的服装，但是他不可能认错。

“首领……”

出现在艾尔文等人面前的，是和他们同样身为艾连匹奥斯人的基尔巴特。

年龄大概是在三十岁出头吧。他原本就是军队的将校，因此有着千锤百炼的肉体和出色的统率能力，以及坚定不移的意志，还很会照顾人。简单来说就是有着能够引导人们这一天分的人物——这就是艾尔文所知道的基尔巴特。

事实上，他才是阿尔克诺亚真正意义的创建者，他们的初代首领，对于艾尔文而言更是恩人般的人物。

但是在两年前，由于某些原因让他离开了阿尔克诺亚，在那之后就行踪不明了。



而现在，那个基尔巴特现在出现在了艾尔文面前。

“怎么会……居然在这种地方遇到首领……”

“你还这么称呼我啊。”

基尔巴特温和地笑着，这个笑容也是艾尔文熟知的表情。他看起来比以前稍微憔悴了一些，大概是在这两年里过得很辛苦吧。

艾尔文感觉自己的心脏像是在敲钟一样剧烈地跳动着，喉咙也像是被堵了起来。很明显这不是因为刚才一直在奔跑的缘故。

没想到。

居然，还会和这个人见面。

“泽利克……为什么？”

他像是寻求帮助一样询问泽利克。

“我说了想要帮你吧？”

泽利克的语气不像是有什么深刻含义。

对啊，他什么也不知道，所以才会毫不犹豫地把自己带到这里来。因为他相信首领一定会给他想办法。

但是这是不可能的事。自己并没有接受首领帮助的资格，就算那个时候没有办法，就算那个时候只能使用那种方法。

在他的脑海里，各种借口的只字片语不断闪烁出来。

“艾尔文，以前的事，你不用想太多的。”

基尔巴特的语气像是知道所有的事。

他的这一句话给了他致命一击。

艾尔文就像是开关被突然切断了一样浑身无力，同时失去了意识。

泽利克跑了过来，拼命地晃动艾尔文的身体，但是他并没有做出任何反应。

（未完待续）

《旅人们的回忆·上》

——《八道旅人》剧情小说第一辑

文：水无月　美编：NINA



7月份 Square Enix 在 NS 平台上推出的全新 RPG《八道旅人》以优秀的素质在口碑和销量上获得了双赢。除了海量的游戏内容和极具特色的系统之外，本作的故事也非常优秀，8位身分、背景各异的主人公在各自的旅途中所遭遇的形形色色的人和事，让玩家充分体会到了命运多舛与世态炎凉，四幕剧的演绎方式也让游戏剧情及演出充满了戏剧风格。而从本辑《游戏·人》开始，水无月也将为大家带来自己根据游戏剧情及部分背景设定所撰写的《八道旅人》的剧情小说，本辑刊登的则是剑士奥尔贝利克、舞女普莉姆萝泽和商人特蕾莎的篇章，在保持了整体故事走向及结局不变的前提下，在个别细节上为了便于行文，笔者也进行了少许改动，希望大家喜欢。

守护之剑

——剑士奥尔贝利克·艾森巴格的回忆

序幕

弥漫着硝烟和血腥味的战场上，我独自一人与数十名叛军士兵对峙着。

现在，有着200余年历史的霍伦博格王国已经到了最危急的关头，身为国王麾下最忠诚骑士的我决不能后退一步。

“这个男人……没错，他就是霍伦博格王国军最著名的‘刚剑骑士’——奥尔贝利克·艾森巴格！”

在我面前横七竖八地躺着七八具叛军的尸体，当敌人意识到眼前这个对手并非是等闲之辈时，他们的精神开始出现了动摇。

“既然知道我的名字，想来送死的话就自便吧！”

我一剑将冲上来的一名叛军士兵砍翻在地，随后大吼一声，后排的敌人纷纷后退一步。

“艾森巴格将军！我们来支援了！”

左翼出现了王国军的援兵，随后以一波强有力的冲击冲击将这批敌兵逼退，这让我我稍稍松了一口气。

不，现在还没到能松口气的时候，从刚刚的战斗中我就意识到有些不对劲，因为位于后方，国王阿尔弗雷特陛下坐镇的王国军本阵，一直维持着可怕的沉默。

我军遭到了叛军来自左右的夹击，正处于困境之中。在这种时候，如果是以往的陛下，一定会及时向各部队发出口谕以稳定军心。对困境中的军队来说，一道及时的慰问口谕无疑能极大地激励士气，可此时却不同，从开战至今，我没有收到陛下的任何指示。

难道是本阵出了什么事？

驻留在本阵守护着陛下的，是王国军中和我齐名的“烈剑骑士”艾亚哈特，他的实力毋庸置疑，本阵防卫应该是没有什么问题的，但此时我的心里还是掠过一丝不安。

这……到底发生了什么？

担心陛下，迅速赶回王国军的本阵的我，完全不敢相信眼前的情景：这里到处都是倒下的士兵尸体，很显然他们都是陛下的卫队。而能够在他们身上造成如此伤口的剑术，无疑是……

“艾亚哈特！艾亚哈特在哪里？”

当我找到艾亚哈特时，他确实正和陛下在一起，只不过，他的剑早已沾满了鲜血，面无表情地看着国王陛下。

因为身负重伤而蹲在艾亚哈特一旁的。正是霍伦博格国王阿尔弗雷特，我与艾亚哈特所侍奉的主君。

刚才发生了什么事，不言而喻。

“原来你是……那个时候的……”

阿尔弗雷特王在说完最后这句话后，胸口被艾亚哈特的剑刺穿。

“艾亚哈特！你到底在干什么，为什么要把陛下……”

回答我质问的是来自艾亚哈特猛烈的一击。

“……为什么？就算和你说了……你也不会懂的……”

“艾亚哈特！你这个叛徒！”

“叛徒……那又怎么样？”

“艾亚哈特！！！！！”

无需多言，此刻的我需要做的只有一件事，就是除掉这个弑君的逆贼，我挥剑向艾亚哈特砍去，艾亚哈特举剑相迎，艾亚哈特的剑和我的剑激烈地碰撞着，迸发出蓝色的火星。

“我们作为骑士共同侍奉陛下也有好多年了，在训练中像这样兵刃相交也有过无数次，你的剑术我早已了如指掌！”艾亚哈特一边挥剑向我砍来，一边还不忘用语言挑衅我。





“我也一样！”

“但是，我还没有让你见识过我的全部剑技！就是为了这一天的到来！”

在那之后发生了什么？与艾亚哈特对决的胜负如何？我已经有些记不清了，而且对我而言也已经无所谓了，随着阿尔弗雷特王的死，王国军分崩离析，有着 200 余年历史的霍伦博格王国随即走向了灭亡。

我失去了主君，失去了部下和好友，仅剩的就只有手中这把剑而已。

从那一天起，我舍弃了“奥尔贝利克 · 艾森巴格”这个名字，以流浪剑士“巴格”的身分浪迹天涯。

身为骑士，不能守护主君和国家，那么手中的这把剑对我而言究竟还有何意义？

8 年过去了，时至今日我却依然无法找到想要的答案。

第一幕

科布斯通是位于海兰德地区群山之中的一个小村庄，如今的我正在这里过着平静的生活。我是个除了战斗之外没有别的特长的粗人，在这座村子里找了份保镖的工作维持着生计。

所幸的是村民们很淳朴，待我也很和善，村长看中了我出色的剑技，委托我训练村内的自警团团员。

因为最近这段时间里，附近的山贼团的活动越来越猖獗，已经连续有数起路过的商队被袭击的消息传来，为了防备山贼侵扰村庄，村长不得不增加了巡逻的自警团人数，也希望我能尽快把自警团训练得更强。

“谁在那里？”

从睡梦中醒来，在床上睁开双眼的我听到了门外似乎有什么声响，尽管早已远离战场多年，但长年从军的经历所磨炼出来的警惕性却并未衰退。

“不亏是曾经当过骑士的巴格大人……竟然能发觉到我在门外。”

“我现在只是个剑士而已。”

和我对话的是一个名叫菲利普的少年，他和我平时的关系很融洽，多少知道一点我的过去，不过也仅限于我曾在霍伦博格王国军中服役过这一点。

但即便是如此，他也总是用很崇拜的眼神看着我，还时不时希望我教他武艺。

“为什么菲利普想要变强呢？”

“我的父亲在战争中去世了，家中就只有我和母亲相依为命，所以我想要变得更强，这样就算父亲不在了，我也可以像一个男人一样守护母亲！”



菲利普的话不禁又勾起了我的思绪。

“守护……吗？可惜这却是我没能做到的事……”

“巴格先生，你怎么了？”

“没什么，”我回过神来，“菲利普一定会变得更强的！”

然而村长担心的事情来得比预料的还要早，一伙山贼侵入了村子并企图大肆劫掠，虽然我和自警团在村口击败了领头的山贼，但是背后却传来了一连串凄惨的叫声。

意识到不妙的我们连忙赶回了村庄，只发现了受伤的自警团成员和受到惊吓的菲利普的母亲。

“那孩子为了保护我和山贼搏斗，结果被山贼们当成人质给抓走了……”菲利普的母亲一面抽泣一面描述着事情的经过。

“我要去山贼的老巢，救回菲利普。”

我几乎是不假思索地说出了这句话。

“自警团的其他人留下，山贼团在这期间可能还会来骚扰，到时候就拜托你们守护好村子了。我一个人去山贼的老巢就行。”

村长看了我很久，或许是从我的表情中看到了什么，最终他点了点头。

“拜托了，请一定要救出那孩子。”

“嗯，这就是传说中的巴格大人吗？”山贼团的首领是个名叫加斯顿的彪形大汉，体格魁梧、满脸横肉，此时正眯着眼睛看着我，似乎对我会出现在这里非常意外，“外头的守卫呢？”

“被我干掉了。”我伸出手保护着遭到惊吓的菲利普，让他站到我的身后。

对我来说，干掉几个小毛贼对我而言并不是什么值得夸耀的事情。

周围的山贼纷纷惊得后退了一步，山贼首领的神色逐渐变得严肃，随后突然向我一剑砍来，不过早有防备的我轻松地格挡开了他的剑，但就在此时，一样东西吸引住了我的目光。

那是一把铸有霍伦博格骑士徽章的银质长剑，在剑柄上还刻着一个“A”字。剑身似乎有些老旧的磨损，看来也是久经沙场之物，但举起时所散发出的寒气仿佛仍然在告诫着对手，此剑一刀两断的锐利并不减当年。

这把剑对我来说，可谓耳熟能详之物，因为这正是艾亚哈特的爱剑。

看来我必须要打倒这个山贼首领的理由又多了一个。

被击败的加斯顿爽快的向我吐露了实情，原来他和艾亚哈特之前曾同属于一个佣兵团，相互之间有不少交情，但是如今佣兵团已经解散，他和艾亚哈特便分道扬镳，由于找不到工作便只能来到这里当山贼。最初只是为了找个容身之所，但随着更多的流民聚集到此，他不知道何时已经变成了山贼团的首领。

我向他询问艾亚哈特的所在地，虽然加斯顿表示他并不知道艾亚哈特现在在哪里，但还是给我留下了一个线索。

“去找黑骑士古斯塔夫吧，我和他一样，都曾接受过艾亚哈特大人的剑术指导，他现在就在伍德兰地区的维克塔霍洛镇……而且，我感觉到你对艾亚哈特大人有种执念，因为当你看到他的剑的那一刻，你的眼神就完全变了，原本如同死鱼般的双眼瞬间充满了活力。”

我无言以对，或许加斯顿说的的确是事实。

“巴格大人！您没事吧。”一群科布斯通村自警团的成员冲入了山贼老巢中，他们对我的称呼引起了加斯顿的注意。

“巴格……这个名字，难道你是艾森巴格？你对艾亚哈特大人如此执着，我早该意识到的。霍伦博格的‘刚剑骑士’，奥尔贝利克·艾森巴格先生。”

没错，原本被认为随着霍伦博格王国的灭亡而死亡的‘刚剑骑士’，就是我，奥尔贝利克·艾森巴格。

在场所有的人都愣住了，一旁的菲利普也用着崇拜而惊讶的眼神看着我，或许完全没有想到这个在村子中和他们一起生活的沉默寡言的大叔，曾经是霍伦博格王国军中最著名的英雄吧。

“回去吧，你母亲在等着你呢。”

我只是拍了拍他的肩膀，淡淡地说道。

几天后，我收拾行李，准备踏上旅途。

我在这个村子受到了许多照顾，对这里的每一个人，我都充满了感激之情。

但是现在，我有了必须要做的事情。我一定要找到艾亚哈特，我要再次确认我手中这把剑的意义。

我换上了霍伦博格王国军的骑士制服，就是为的这一天的到来。

在村口我看到了前来送行的村长和自警团员们，向他们表达了感激和期待，在我的训练下，这些自警团员都有了长足的进步，想必一定能担负起守护村庄的重任。

这时我突然感到一股凉风从背后袭来，下意识地挥剑格开了来自背后的一击。

是菲利普，用剑偷袭我的正是他。

“菲利普，你在干什么！”菲利普的妈妈连身斥责儿子。

但我知道这个孩子的用意，我没有任何想要责怪他的意思。

“这一击力道不错，菲利普，你变强了呢。”

“我会等着巴格先生……不，是奥尔贝利克先生回来的……到那个时候我会变得比现在更加更加强大……所以……”

菲利普的声音中带着一丝哽咽。

我点了点头。

“我一定会回来的，一样会变得更强之后才回来，我们约好了。”

“嗯，说话算话！”



第二幕



这里是位于伍德兰地区的维克塔霍洛镇，它有着“剑斗士之镇”的别名。位于城镇中心的巨大斗技场是维克塔霍洛镇的标志性建筑物，无数的战士们为了金钱和荣誉在这里挥洒血汗。

而此时，这里正在进行着每年一度的武斗大会，来自大陆各地的强者猛士们正汇聚于此。而在我来到这里时，武斗大会正好已经进入到了 8 强决胜战阶段，而在这 8 强之中，我关注的名字只有一个——黑骑士古斯塔夫。

根据加斯顿所说，他和古斯塔夫曾共同跟随艾亚哈特学习剑术，而古斯塔夫是佣兵团中惟一知道艾亚哈特去向的人，为了寻找古斯塔夫，我来到了维克塔霍洛镇。

然而古斯塔夫作为武斗大会 8 强中最受关注的选手之一，并非是一般观众可以轻易见到的人，要和古斯塔夫见上面，最简单的方式就是参加武斗大会，然而由于预选赛早已完结，8 强已经决出，这场武斗大会似乎早已没有了我出场的机会。

事情的转机来自于我和塞茜莉的偶遇。

“你想和古斯塔夫见面是吧？”一位身着华丽服饰的金发女性喊住了我。

她叫塞茜莉，是武斗大会的比赛管理人之一。在维克塔霍洛镇每年举办武斗大会的时候，都会有许多达官贵人推荐自己赏识的战士参赛，如果这位战士夺得优胜，推荐人也能得到相当程度的荣誉和收益。

原本塞茜莉也推荐了一位剑士参加武斗大会，但是那位剑士却因为受伤的关系最终未能成行。

和塞茜莉的偶遇让她意识到我也是一位颇有实力的选手，因此想要推荐看我来参加武斗大会，而我也可以借此机会见到古斯塔夫，这也可以算是一种互惠合作吧。

在武斗大会中，有一条不成文的规则，进入本战的 8 强选手是可以推荐比自己更强的人来代替自己参加比赛的，维克塔霍洛镇是一个讲究实力至上的地方，参赛选手即使在比赛之外私下决斗也并不在禁止之列，而且有比正赛选手实力更强的人物出现，只会让武斗大会的话题热度进一步高涨。因此我只需要在冠军的镇上尽量展示实力，引诱正赛选手前来挑战即可。

当我向塞茜莉吐露自己的真实身分就是前霍伦博格王国的“刚剑骑士”之后，她已经对我将会成为武斗大会的注目焦点这一事实坚信不疑。

在连续击败斗技场外一连串剑斗士之后，武斗大会 8 强选手之一，有着“海盗杀手”之名的维克多力诺不幸进了我们布下的局，主动来找我挑战，于是他的出战资格就此被我收入囊中。

亡国的霍伦博格骑士——奥尔贝利克·艾森巴格作为本届武斗大会的特例可以进入到武斗大会的本战，这个新闻瞬间传遍了整个维克塔霍洛镇。

而古斯塔夫也注意到了我。

“奥尔贝利克·艾森巴格大人，我明白你的目的，你是为了艾亚哈特大人才来到这里的吧。”

斗技场中，在 8 强选手陆续登场亮相之后，古斯塔夫主动走到了我的身边，开门见山地问出了这个问题。

他有着敏锐的观察力，在得知了我的身分之后，立刻就看透了我此番参加武斗大会的真正用意。

“我常从艾亚哈特大人那里听说你的事，不过我并不会简单地告诉你他的所在。你也知道这里是什么地方，请你展现出自己的力量吧。”古斯塔夫继续说道，“奥尔贝利克大人，我想问你一句，你现在到底是为了什么而举起自己的剑的呢？”

这个问题让我沉默了，在过去我挥剑是为了陛下，为了王国的民众，但是现在……

“我会在决赛中等着你。”古斯塔夫背过身离开。

望着他的背影我暗暗发誓，我一定要打进决赛，战胜古斯塔夫。

武斗大会的比赛进行地非常顺利，我连续击败对手并最终闯入决赛，塞茜莉对我的表现也非常满意，已然相信我一定会获得优胜。

但我没有她那么乐观，在观战席上见识了古斯塔夫的实力后，我感到他绝非我能轻松击败的对手。加斯顿曾说过他和古斯塔夫都曾拜艾亚哈特为师，而现在古斯塔夫所使用的各种剑技确实炉火纯青，宛如艾亚哈特本人再现一般。

我不能就此退缩，距离胜利只有最后一步。为了不留遗憾，这场比赛我必须全力以赴。

“你的实力不容置疑，能让艾亚哈特大人说出名字之人，绝非等闲之辈。但是……”古斯塔夫话锋一转，“在你的剑上似乎还留有迷惘。”

我之前交战对手参赛的目的有的是为了心爱的女性，有的则是为了完成父亲的遗愿……但是，已经失去了应该守护之物的我，战斗的理由又是什么呢？或许我确实还有些迷惘，但是，现在我必须赢下这场比赛！

伴随着一声清脆的兵器碰击声，古斯塔夫的剑被我击飞，裁判宣布比赛结束的声音响起的同时，全场欢声雷动，而塞茜莉更是乐开了花，只有我还保持着比赛开始时冷静和沉默。

“武斗大会结束之后，到某个地方来找我吧。”古斯塔夫似乎早已预料到了结果一般，他的脸上并没有太多的遗憾。

“作为约定，我就告诉你艾亚哈特大人的所在之处吧。不过，在那之前，可以先听我说一些话吗？”

我点了点头。

“关于艾亚哈特大人，我就说点我所知道的事吧。”

艾亚哈特出身于霍伦博格王国的边境之地，这我是早就知道的，但我所不知道的是，艾亚哈特早在正式成为霍伦博格的骑士之前，就已经是某个佣兵团的成员，他从一开始就是作为这个佣兵团的卧底而成为王国骑士的，而之后在战争中趁机暗杀国王也是事先就安排好的计划。

艾亚哈特的故乡是曾经在蛮族入侵中被毁灭殆尽的古拉纳特镇，艾亚哈特一直认为是阿尔弗雷特王见死不救，抛弃了古拉纳特镇的民众，他对霍伦博格王国及陛下的仇恨也由此而来，可以说一直以来支撑着他挥剑的信念就是复仇。虽然我决不相信阿尔弗雷特陛下是会对民众见死不救之人，但艾亚哈特似乎对这一点坚信不疑。

“艾亚哈特大人所在之处是桑兰德地区的威斯普林镇，相信你一定可以找到他，弄清他内心究竟在想什么吧。”

“为什么你这么关心艾亚哈特？”

“艾亚哈特大人曾教过我剑术，他对于我而言，即是老师又是朋友。”

“但到时候或许我会杀掉这个对你而言既是老师又是朋友的人。”

听到我这句话，古斯塔夫沉默了一下，但是他很快就恢复了坦然的神情。

“即使如此——如果这就是你给出的答案的话，我想他也会接受的。”





辞别了古斯塔夫，我又一次望向了手中的剑。

艾亚哈特，现在霍伦博格已经毁灭，你复仇的目标已经达成，你和我一样，也已经失去了战斗的意义了吗？

由于我夺得了武斗大会的优胜，塞茜莉也心满意足，她对我的实力非常赏识，我可以清楚地感受她对我的辞别惋惜万分。

但塞茜莉也知道我有着必须要做的事情和必须达成的目标，所以她并没有强行挽留我。

“等你要做的事全部完成之后，这里依然欢迎着你到来。”

第三幕

在威斯普林砂道深处的蜥蜴洞中，我和艾亚哈特，正与无数蜥蜴人对峙着。

就像多年以前，我们作为霍伦博格王国军的双壁，在无数次战斗中所做的那样。

我们背靠背站着，将各自的后背交给对方，无须任何语言，仅靠一个眼神就能会意，对于我们而言，这正是对方是自己最为信任的同伴的象征。

尽管在这之前，艾亚哈特在我的眼中依然是背叛祖国的仇敌。

在几天前，根据黑骑士古斯塔夫提供的线索，我从维克塔霍洛镇经过长途跋涉，来到了桑兰德地区的威斯普林镇寻找艾亚哈特，这是一座位于沙漠之地桑兰德地区中心的城镇。作为往来玛尔萨里姆城和日荫镇之间的休息处，又有着“绿洲之镇”的别名。

而这座城镇，前一阵正饱受附近的蜥蜴人的威胁，他们袭击附近商队，侵扰城镇居民，可谓无恶不作。威斯普林镇虽然有着守备部队，但无奈人数有限，仅能在蜥蜴人袭来时做到被动的防御，却无法彻底根除这股威胁。

正当威斯普林镇守备部队一筹莫展时，他们得到了一位流浪剑士的帮助。

没错，那个人就是艾亚哈特。

艾亚哈特凭借自己出色的剑术，不仅协助守备部队救下了被蜥蜴人侵扰的村民，并护送商队过路。而现在，他甚至前往蜥蜴人的老巢，想要独身一人向这股恶势力发起挑战。

或许对于威斯普林镇的村民来说，艾亚哈特已然成为守护神一般的存在了吧。

在守备队长贝伊路的指点下，我也一路赶往蜥蜴人的老巢寻找艾亚哈特。

在这之后，我在山洞中找到独自一人面对大群蜥蜴人的他，接下来就和开头一样，变成了我和艾亚哈特并肩战斗的状况。

艾亚哈特，时至今日，你找到了战斗的意义了吗？

你也意识到，自己的剑应当是为了守护他人而存在的吗？

这样的场面让我回想起霍伦博格王国灭亡的那一天，在氛围上有某些相似之处。

那时的我，到底是带着怎样的思绪在战斗着呢。

是对敌人的怨恨吗？

为了将恐惧带给敌人吗？

不，并不是这样的。

而是为了守护某个东西。

我对自己手中这把剑起誓，我要守护这个城镇的人们。

我和艾亚哈特战斗的动作同时停下时，周围已经满是蜥蜴人的尸体。

“好久不见了，艾亚哈特。”

“是啊……”

之后在我和艾亚哈特之间，便是一阵长久而无言的沉默

我想要找的人，也是我这段旅行的目的，现在就在眼前，一瞬间头脑中思绪万千，但却无法化作任何言语表达出来。

我回忆起了在科普斯通村生活的那段平静的时光。

又回忆起了在维克塔霍洛镇为了武斗大会优胜而全力拼搏的一刻。

甚至还有在这之前，我和贝伊路队长，还有守备部队的士兵们，为了守护威斯普林镇而和携手并肩，和来犯的蜥蜴人奋战厮杀的场景。

过去，我作为骑士却没有守护住陛下、国家和民众。

但是现在我还有着并非作为骑士，而是我自身想要守护的人和事物。

什么都没有变，我手中的剑就是为了守护而生的守护之剑！

在长久的沉默后，艾亚哈特终于开口说话了。

“我原本深信着是阿尔弗雷特王抛弃了我的故乡古拉纳特，才让我的故乡难逃毁灭的厄运。但是在我用剑向他砍去的那一刻，他的眼神非常坚定，没有丝毫的退缩和惊恐……国王为了守护自己的国家站到了最后一刻，而我却用剑刺穿了他的身体……”

艾亚哈特的声音越来越低沉。

“此时我动摇了，原本我以为成功复仇之后，我就可以从憎恶、从悲伤、从绝望中得以解放……但是我却感到无比的空虚，没有任何的成就感……”

此时我看到艾亚哈特的眼神中所泛起的，是一种从未有过的，迷惘与悔恨交织的复杂神情。

“我想起了还在作为骑士的那段日子……为了复仇，对我而言那段时间原本应该是我在面具之下度过的虚伪的时光，但却不知为何总是在我的





脑海中挥之不去……”

“在这之后，团长解散了佣兵团，我也被迫过起了流浪的日子，辗转反侧之后来到了这个城镇……之后……”

“拔出剑来。”我只是平静而简短地说出了这么一句。

你的愤怒、憎恶、悲伤、后悔、空虚，就让我的剑来统统斩断。

我没有守护住陛下，没有守护住民众，以至于到最后都不知我该为何而战。

但是当我醒悟过来后，我意识到，其实我战斗的意义仍然存在。

我和你一样，我们手中的剑都有着需要守护的人。

艾亚哈特，我不会理解你的后悔，也不打算原谅你。

所以我要在这里战胜你，只有战胜了你，才能斩断你的迷惘，

拔出剑来吧，刀剑才是最适合此时的我们交流的方式。

艾亚哈特的剑被我击落在地。

但他的脸上没有丝毫的惊讶，反而露出了微笑。

真相就在我的眼前。

佣兵团“黑色军团”的首领维尔纳——从艾亚哈特的口中，我听到了这个名字。

为了一己之私，竟然不惜布局多年，彻底毁灭了一个国家的男人。

这是一个无比危险的存在，如果放任不管的话，或许今后还会发生像霍伦博格王国一样的悲剧。

我的剑是为了守护而存在，我必须要找到维尔纳。

在成功毁灭霍伦博格王国之后，维尔纳出人意料地将佣兵团彻底解散，独自一人去了利弗兰地区的利瓦福特镇，而在这之后就没有任何人知道他的行踪了。

但对我而言，这点线索已经足够了。

离开蜥蜴洞时，迎接我和艾亚哈特的是威斯普林守备队士兵的热烈欢呼。连贝伊路队长都在感慨“能够再度见到昔日霍伦博格王国军双壁携手御敌，果然和传说中的一样强大无敌啊。”

当然这背后的故事，只有我和艾亚哈特知道。

“维尔纳有着非常可怕的力量，你要小心。”

给我留下这句忠告之后，艾亚哈特选择了继续留在威斯普林镇。

我并没有多说什么，只是告别了艾亚哈特后便立刻向利弗兰地区进发。

我有一种预感，这将是我这段旅途中最后一个目的地。

第四幕

夕阳将黄昏的天空染成了血一般的红色，除了偶尔传过的几声乌鸦鸣叫之外，利瓦福特广场上是死一般的寂静。

我被带到了利瓦福特镇某处一间不起眼的屋子中。

“您就是奥尔贝利克先生吧。我从威斯普林镇的贝伊路队长那里听说了您的事。”站在我面前的银发男子，是利瓦福特镇地下反抗组织的首领哈罗德，因为提前收到了贝伊路队长的信，所以我的身分对他不言而喻。

哈罗德是利瓦福特镇前领主的儿子，而统治这片土地的现任领主就是我此行的目标——维尔纳。

位于利弗兰地区的利瓦福特镇原本是一座和平而安静的城镇，但是自从那个叫做维尔纳的男人来到这里之后，一切都改变了。

维尔纳有着贵族的称号，还拥有着庞大的财富和深厚的背景，他来到利瓦福特镇后，利用揭发前领主的不当行为取得了民众的支持，之后一步步控制这个城镇的权力中心，最终取代了前领主，成为了这片土地的统治者。

成为了领主的维尔纳开始对利瓦福特镇实行恐怖统治，他制定了严刑峻法压迫民众，利瓦福特镇的中央广场被他改造成了公开处刑场，几根高耸的火刑架仿佛在向民众展示着敢于反抗这个城镇统治者的下场。

维尔纳还利用手中的金钱雇佣了一批亡命之徒作为他自己的私人军队，残酷镇压着敢于反对他统治的人。

“我承认家父当初是有一些做的不对的地方，但利瓦福特镇现在的状况，被维尔纳这样的暴君所统治，我想也不是利瓦福特镇民众所希望的。”哈罗德望着我，“希望您能帮助我们，奥尔贝利克先生。”

即使在这样的高压之下，反抗暴政的星星之火也依然没有熄灭。

要找到维尔纳，通过反抗组织应该是最为方便的渠道。

我的剑是守护之剑，维尔纳在利瓦福特镇的暴行我也不能视而不见。

既然目的一致，我和哈罗德便开始了行动，反抗组织兵分两路，一路佯动攻击广场，而另一路则由我带领，通过密道直扑维尔纳的宅邸。

经过一连串激战，打倒了众多维尔纳手下后，我终于突入了维尔纳的房间中，见到了我此行的最终目的。

邪恶、阴险、狡诈、癫狂……无论多少负面的词汇，都很难形容我见到这个男人的第一印象。

他是毁灭霍伦博格的元凶，是我的仇敌。

维尔纳似乎也非常清楚我的身分以及来意。

“那个时候，你为了守护国家而战，那么结果又如何呢？你应该很清楚吧！”维尔纳的话语充满着的不屑和轻蔑，“如果你肯来到我麾下的话，我可以保证一定会重用你。”

“没错，我确实没能守护住应该守护的东西，而被囚禁在这样的过去中，但是在这趟旅途中我明白了，我依然还有着需要守护的东西。”对于维尔纳浅薄的劝诱我嗤之以鼻。“我对人们所描绘的未来充满期待，所以我要守护着他们！”

“太天真了，只有力量才能征服一切！”伴随着维尔纳的狂叫，我感到在他的背后，一股黑暗力量开始涌动，阵阵寒意袭来。

“维尔纳，看看你身边，你还有任何亲近的，值得信赖的人吗？你对未来有过丝毫憧憬吗？你没有想要守护的东西，所以是不会懂的。”

多说无用，我挥剑冲向维尔纳。

正如艾亚哈特所说，维尔纳的实力的确强大，我甚至能够感受到他的身上蕴藏着某些非人的力量——他全身散发出的那股黑暗气息，是我在以前战斗中从未遇到过的。

但是即使如此，为了我所需要守护的人和物，我也决不能在就此后退。

在我的猛攻之下，维尔纳身上的黑暗气息逐渐消退，最终被我击倒在地。



“为什么要毁灭霍伦博格王国？”我举剑指着维尔纳。

“菲尼斯……之门……为了控制住菲尼斯之门……就必须毁灭霍伦博格……”

菲尼斯之门……什么是菲尼斯之门？这难道是值得让一个国家彻底毁灭的存在吗？

我还想再进一步询问菲尼斯之门的具体情报，可是已经晚了，维尔纳将手中的剑刺进了自己的胸口，随即停止了呼吸。似乎想要将菲尼斯之门的秘密和自身一起埋葬在黑暗之中。

尾声

我的剑是为了守护而存在，过去邂逅的人与事，一张张熟悉的脸，一个个熟悉的场景在我眼前浮现。

我想要对他们说这样一句话：如果需要我的力量的话，就请来找我吧，我将会成为你的守护之剑。。

这场旅行让我明白了很多。为了守护好自己想要守护的东西，我必须变得更强。

维尔纳死后，他的势力土崩瓦解，利瓦福特镇又恢复了昔日的平静。居民们以哈罗德为中心，开始了拨乱反正、复兴利瓦福特镇的工作。

而我则踏上了归途，回到了科普斯通村。

尽管维尔纳死时还留下了一些谜团，我也想在今后继续追查这方面的线索，尤其是菲尼斯之门……到底是什么？

但现在，我只想尽快见到科普斯通村的村长、自警团员们，还有菲利普，对他们大声说一句——

“我回来了。”



复仇的信念

——舞女普莉姆萝泽·艾泽亚特的回忆

序幕

“这世界上的事物分为两种，该知道的和不该知道的。乔弗里·艾泽亚特侯爵，很不幸你的手触及到了后者。”

映入我眼帘的，是倒在血泊中的父亲，以及杀害父亲的三个黑衣凶手。

当时只有 10 岁的我正躲在橱柜之后，因为惊恐，浑身如同被麻痹一般，发不出任何声音，只能眼睁睁地看着这一幕惨剧的发生。

不过这一点也恰好救了我的命，这三个凶手并未察觉到在橱柜后还躲着他们杀害对象惟一的女儿，而这也将成为他们生涯中犯下的的最大错误。

因为这三个人都带着黑色的罩帽，他们的容貌无从得知，但是这三人身上分别在左臂、右臂和颈脖上纹着乌鸦刺青，在之后很长一段时间里，“左臂之男”、“右臂之男”、“颈脖之男”成为了我对这三个人的代称。。

“找到纹着乌鸦刺青的男人，杀掉他们，为父亲报仇。”

这成为了我——普莉姆萝泽·艾泽亚特这 10 年人生中惟一活下去的动力。

第一幕

我睁开双眼，发现自己正伏在舞女宿舍的化妆台上，只不过是小睡了一会，而父亲被杀的情景却又一次在我的噩梦中重现。

“普莉姆萝泽，这都快要上场表演了，竟然还有空小睡，不愧是酒场的当红花旦，心也是够大，跟我们这些人就是不一样呢。”

耳朵中传来了周围舞女们的嘲讽之声，当然我对此早已习惯，并没有任何想要反驳她们的想法。

这里是位于桑兰德地区的欢乐街——桑歇德镇。8 年前，年仅 12 岁的我流浪到了这里，在桑歇德镇最大的酒场找了一份工作维持生计。后来酒场老板看中了我的舞蹈天赋，便让我作为舞女上台表演，没想到大受顾客欢迎，之后我就成为了酒场所豢养的舞女队伍中的一员，并逐步成为舞女中的头牌。

自然而然地，我受到了其他舞女们的嫉妒和排挤，但我对此毫不在意，我所关心的，是“大陆著名欢乐街的最大酒场”这一点，这里聚集了来自大陆各地的商人、贵族以及专程来此寻欢作乐的游客，对于我的复仇计划来说，这里将会成为极好的获取情报的场所。

这 10 年来，复仇成为了我头脑中惟一考虑的事，所以那些凡夫俗子的风言风语对我而言，丝毫不值得在意。说到底，再怎样受欢迎的舞女头牌，本质上不过是通过向男人献媚而赚钱的工具而已。

“到上台的时间了！还在这里磨蹭个什么！快去给我赚钱！”大腹便便，满脑肥肠的酒场老板赫尔盖尼修走进了舞女宿舍，大声催促着我们上台。

我对这个人惟一那一丝丝的感激之处，也就是 8 年前他收留了流浪到此地的我，姑且让我有了在这里有了口饭吃这件事而已。

除此以外，我对他只有厌恶和愤怒的感情。

起早贪黑的训练，无休止地受压榨，只给予最低限度温饱的生活条件，酒场的舞女们在他眼里并不是人，只是等同于家畜的奴隶，是赚钱工具。

而我甚至还要被迫在表演结束之后去他的房间，用自己的身体去满足他的个人欲望。

但是只要能够让我获得杀害父亲凶手的线索，这都无所谓，从父亲被杀的那一天起，我就立下了誓言，一定要亲手制裁这些凶手。所以怎样的痛苦和屈辱我都可以忍受，和父亲的遭遇相比，我吃的苦实在不值一提，因此直到复仇的那一天为止，我就不会停下双脚的舞蹈。

或许是上天的垂青于我的坚持，这一天终于到来了。我在酒场中为顾客斟酒的时候，一个左臂纹着乌鸦刺青的男子身影映入了我的眼帘。

没错，不会错的。

“左臂之男”——左臂纹着乌鸦刺青的男子，那个杀害了我父亲的凶手之一！

就算是过了 10 年，他那熟悉的体型和走路姿势对我而言仿佛如同昨天见过一般。

“左臂之男”径直走出了酒场，我想紧跟上去，却被一旁的赫尔盖尼修喊住。

“你想去哪里？”赫尔盖尼修的目光充满着疑惑的神情，“那么在意那个男人吗？是一见钟情了吗？好好回去工作！”

被赫尔盖尼修一通斥责，我不得不回到了酒场中。

机会就在现在，错过了这次的话，或许就再也没有几乎了。

就在这时，是尤丝玹向我伸出了援手。

在酒场的这些舞女之中，尤丝玹是相对特别的一位，在充斥着庸俗和拜金气氛的舞女群体之中，她却让我感受到了与众不同的知性和温柔。

也正因此她时常成为其他舞女欺负的对象，或许是在她身上感受到了什么共性吧，有一次在化妆室中她被几个舞女刁难时，我出手为她解了围。由此我俩的关系开始变好，她也逐渐成为了我在舞女群体中惟一的朋友。

“普利姆萝泽，我从未见过你如此焦虑的神情。”

尤丝玹走近到我的身边。

“但我想你一定不得不去的理由，那么交给我吧，你从 2 楼的后门出去，这里我会想理由帮你向老板解释的。”

尤丝玹是个单纯而善良的女孩，我并不想把她卷进我的复仇计划之中。

但是尤丝玹的眼神非常坚决。

“记住，普莉姆萝泽，我是你的朋友……你一直以来都沉默寡言，无论何时都显得如同高岭之花一般地冷傲。我知道，这只是你不想把其他人卷进你自己的事情当中……但是我知道在你的心中，有着火一般的热情。”

我望着尤丝玹，点了点头。

“谢谢你，尤丝玹。”

在酒场之外的某个角落中，“左臂之男”似乎正在和赫尔盖尼修密谋着什么。原来酒场老板原来和他们是一伙的吗？

他们似乎正准备召集更多的舞女，然后送去某个地方。

“左臂之男”将一幅地图交给了赫尔盖尼修后，便径自离去，走进了一个地下道之中。

这个地下道是桑歇德镇通向西侧砂道的近路，我穿过地下道，但之后的情景却出乎我意料之外。

“你想去哪里啊，我的小猫？”

赫尔盖尼修正在地下道出口处的山崖上等着我，在他身边，还有被绑着的尤丝玹。

尤丝玹浑身上下伤痕累累，很明显是刚刚经受过严刑拷打。

“这个小丫头，都成这个样子了还不肯吐露实情，还好我有着优秀的手下，才不至于让你逃脱。”

赫尔盖尼修一脸奸笑地说着，他满脸的肥肉似乎都随着话语声而颤抖。





“就让我看看背叛我的人是什么下场吧。”

赫尔盖尼修手中的小刀刺穿了尤丝玹的身体，随后用力一推，尤丝玹从山崖上滚落下来。

“尤丝玹！！！”

我蹲下，抱起了尤丝玹，她脸色苍白，殷红的鲜血顺着嘴角缓缓躺下。

我知道，留给我们告别的时间已经不多了。

“普莉姆萝泽，我从小时候就被卖到了这里，周围都是那样卑屈而庸俗的小人……我当时就想，我绝对不能和他们一样……就这样，我变得越来越孤独……”

尤丝玹咳出了一口鲜血，继续说着。

“只有普莉姆萝泽是和其他人不同的……不管遭遇到怎样痛苦而又不公的事，普莉姆萝泽都决不会动摇和低头……我也想变得和你一样坚强……”

尤丝玹的声音越来越微弱，但看得出来，她仍然在努力地想要放大声音，想让我听到她说的话。

“普莉姆萝泽……我们是……朋友吧……？”

“是，你是我最重要的朋友。”

在尤丝玹闭上了双眼，表情定格的那一刻。

她的嘴角似乎带着一丝微笑。

“赫尔盖尼修大人，不，应该说是你这只丑猪，”我放下了尤丝玹的尸体，站起身来。“到此为止了。”我拔出了藏在背后的匕首，做出了准备战斗的姿势，“我在这个城镇的表演，就到此为止了，请允许我今天向你提出辞职。”

“你居然敢这么称呼我……你是为了那个手臂上有乌鸦刺青的男人吗？”赫尔盖尼修显得有些气急败坏，显然他并不意外我的回答，并不会轻易放我离开，“别忘了你到底是靠着谁才活到今天的。”

长久以来我默默忍受着数不清的责骂、侮辱、压迫，就是为了等待着仇人露面的这一天。

我决不会让任何人阻挡我的去路，我要自己用自己的双脚去舞蹈，而绝非为了谁或是被谁所指使！

一番激战之后，赫尔盖尼修败在了我的短剑之下。

“普莉姆萝泽，从收留你开始我就感觉到你和其他同龄女孩的不同……虽然年龄不大，但是你瞳孔中透露出来的那股强大的意志，是我从未见过的……求求你，在走之前能在给我表演一曲舞蹈吗？”

身负重伤的他，双目中被恐惧所充满，大声向我求饶。

虽然我无比厌恶这个人，但他对于 8 年前流落到桑歇德镇的我来说，总算是有着救命之恩。

可能的话我也不想取他的性命，姑且就当是对他收留我的报答吧。

我默默地转过身去，没有必要再在这里浪费时间了。

可就在这时，我瞬间感到一股杀气从背后袭来。

赫尔盖尼修在临死之前还想趁我不备，从背后偷袭我。

既然如此，我也没有继续手下留情的理由，我的短剑稳稳地扎入了他的心脏之中。

如同一个喝醉的酒客一般，赫尔盖尼修那肥大的身躯在摇摇晃晃地走了几步，又转了一圈之后才倒在地下，随即停止了呼吸。



“到最后还在跳舞的人，是你才对。”

我轻蔑地望了一眼赫尔盖尼修，向他的尸体走去，从他的口袋中翻出了“左臂之男”交给他的地图。

地图上标记的地方名叫斯提斯诺村，位于北方的弗洛斯兰地区，那便是我下一个目的地。

“再见，尤丝珐。”

第二幕

“普莉姆萝泽小姐！难道真的是普莉姆萝泽小姐吗？”

站在我面前，用惊喜的眼神望着我的是一位二十多岁的女性，尽管已经过去了十年，但这熟悉的声音还是让我一下子就回忆起来。

“阿莉亚娜！竟然会是你！”

“感谢圣火的指引，竟然能在这里和小姐再会！这 10 年里我一直都在挂念着普莉姆萝泽小姐，没想到普利姆萝泽小姐已经长得如此美丽，真是太好了。”

来到了弗洛斯兰地区的我，为了打探情报，在斯提斯诺村的酒场中上演了一曲舞蹈，在获得满堂喝彩的同时，也吸引了她的注意，能够得以相逢算是意外之喜吧。

阿莉亚娜是小时候我家——艾泽亚特侯爵家的侍女，她来到我家工作时年龄比我大几岁，因此也对我多有照顾。只不过 10 年前那场血案发生后，艾泽亚特家族就此败落，家族中幸存的侍女仆人们也都各自流落四方，至此再未见面。

“我也是流浪于各地，之后才在这里找到了工作……”说到这里，阿莉亚娜似乎有些难言之隐，随后话锋一转，“普莉姆萝泽小姐为什么会来到这里呢？”

“我在追踪某个男人……根据他留下的地图的指引而找到了这里。阿莉亚娜，你有什么线索吗？”

“没，没有，我不知道……”

就在这时，我似乎看到阿莉亚娜的眼神中闪过一丝惊慌。

虽然能够和故人让我感到欣慰，但阿莉亚娜的犹豫还是让我有些不安，我知道她一定有难言之隐。

在阿莉亚娜的屋子中，我见到这里住着不少年龄相仿的女子，无一例外的是她们都是满面愁容，没有一丝活气。

“这个村子有一座娼馆，而我……就在那里工作……”犹豫了许久之后，阿莉亚娜才吞吞吐吐地说出了她的秘密。

扫了一眼屋子当中的其他女性，我也猜到想必她们都和阿莉亚娜一样。

圣火教会的大圣堂距离这里并不远，光临这里的顾客也大多都是身分不适公开之人，因此这座娼馆的存在的情报被严密封锁了起来。

我也大概明白为什么当初“左臂之男”会让赫尔盖尼修召集更多舞女送来此处了。

那么“左臂之男”一定就在此处，我必须要找到他。

杀父的仇敌就在眼前！

“父亲，请再和我比试一次。”

从懂事的时候起，我便跟随着父亲锻炼自己的武艺。

父亲从小便对我进行严格的教导。

无论是剑术、学问还是为人处世之道。

我必须变得更强，不能有负光荣的艾泽亚特家族之名。

不过父亲最关心的，似乎并不是这一点。

“普莉姆萝泽，作为艾泽亚特家族的家主，最重要的是什么？”

“为了家族的繁荣而努力。”

父亲赞许地看着我，不过他似乎还有话要说。

“作为家主，最重要的东西就在自己心中，那就是——信念。”

“信念？”

“只要有了自己所坚信的东西，向着目标坚持前进，不屈服于任何阻力，即便是受尽屈辱，也不会迷失方向的坚强意志。”

对当时年幼的我来说，尚还不能完全理解父亲这段话的含义，只不过父亲最后留下的这句话，在我的脑海中始终不移地伴随至今。

“坚持贯彻自己的信念。”

——这句话被作为家训，刻在了父亲赠送给我的短剑上。

马车的摇晃打断了我的思绪，我才意识到我和阿莉亚娜已经来到了此行的目的地。

在过去的近百年中，艾泽亚特家族和其他诸多贵族势力进行过无数次权力斗争，其中不乏使用过各种招致非议的权谋计略，也因此导致数位前代家主在贵族阶层中的品评都非常复杂。

但是艾泽亚特家族所做的一切，都是为了领地的发展，让治下的民众生活的更好，为此不惜采取在外人看来或许有些卑劣的手段。

也正因此，家族中才有了“坚持贯彻自己的信念”这句家训。

我对权力斗争不感兴趣，我只坚信着我所相信的事，必须去完成它。

“那么，普莉姆萝泽小姐坚信的到底是什么呢……”

阿莉亚娜这句小声的自言自语引起了我的注意，但是当我追问时，她却又岔开了话题。

眼前的这座被称为“黑曜馆”的洋馆建造在深山的森林中，可以说是一个外人绝难发现的隐蔽之所。

根据阿莉亚娜所说，“左臂之男”将这座洋馆当做娼馆经营，同时也是买卖娼妇，和各地的达官贵人秘密勾结的场所。在这里工作的许多年轻女孩都神秘失踪，甚至连阿莉亚娜自己，都不清楚未来到底会在哪里。

阿莉亚娜为我指引了一条可以通向“左臂之男”所在房间的密道。

该轮到我终结这一切了。

“左臂之男”——或者说他的真名鲁弗斯，杀害我父亲的三名凶手之一，现在就在我的面前。

在我进入到他房间中的时候，手持着酒杯的他正和身边三位衣不遮体的女子寻欢作乐。

“你是……想起来了，我在那个沙漠小镇中见过你。”

“我叫普莉姆萝泽 · 艾泽亚特。”

“难道你是……艾泽亚特家的……”





鲁福斯明显露出了惊讶的神色，他在杀死我父亲的手，或许根本没有想过在十年之后，被他所杀之人的女儿会来向他复仇。

“没错，就是你们把我的父亲……”

我努力控制着自己的感情，不让自己的声音因为愤怒而颤抖。

“你的父亲非常聪明，而且几乎没有露出任何破绽……只是他终究树敌太多了。”鲁福斯的神情归于平静，“他知道了太多不该知道的事情，我们所做的事情就是给他一点报复而已。”

“但我想你也明白，复仇的尽头又会是新的复仇，”我举起手中作为父亲遗物的短剑，“贯彻自己的信念……吗，那么我所坚信的事情只有一条，那就是将杀害我父亲的凶手，全部送进地狱。”

激战之后，我的短剑准确地命中了鲁弗斯的要害。

“报仇雪恨的感觉如何呢……呵呵……”

躺倒在我面前的鲁弗斯仿佛是在嘲笑一般，挣扎着用最后的力气说话。

我不知道该如何回复他，但我知道，这一切并没有完结。

是的，还没有完结。

“回到你的故乡……诺布科特去吧，在那里有你想要找的东西……只不过……你要有……知道真实的觉悟……”

这是鲁弗斯临死前给我留下的最后的话。

接下来，还剩两人。

随着鲁弗斯的死，黑曜馆的娼妇们都得以解放，然而阿莉亚娜在向我感谢之余，她的神情中依然充满了担忧。或许明白了我复仇的意志之后，我的这份执念让她有些不安？

“贯彻自己的信念……是吗？那么，普莉姆萝泽小姐坚信的到底是什么呢……”

当我看着自己手中握着的这把短剑时，我也时常在问自己这个问题。

我到底应该相信什么？

我到底应该做什么？

但是最后答案也还是只有一个——为父亲报仇雪恨，这就是我的生存意义，我所坚信之事。

“再见了，阿莉亚娜。”

第三幕

“贯彻自己的信念。”

当我踏上故乡的土地时，耳中又一次回响起了艾泽亚特家族的家训，父亲时常对我提起的话。

这里就是我的故乡，位于弗拉特兰地区的诺布科特镇。

父亲乔弗里 · 艾泽亚特侯爵曾是统治这片土地的领主，在他的治理下，诺布科特一度是一个秩序井井有条，人民安居乐业的繁荣城镇。可是自从十年前的那场血案之后，这个镇子便彻底失去了往日的生气。市井萧条，治安恶化，各种小偷小摸甚至当街行凶之事都常有发生。而现任领主对此根本不管不问。

这不是我所熟知的故乡。

“普莉姆萝泽小姐？”

正当我在镇内徘徊之时，一个有着一头银白色头发的青年男性叫住了我。

和他的相遇完全出乎我的预料之外。

他叫席梅恩，是曾经侍奉于艾泽亚特家的园丁。

他有着一头飘逸的银色长发和英俊的容颜，而且饱读诗书，工作闲暇之余，时常会独自一人吟诵诗歌。

这样一个带着忧郁的文学气息的男子，对于刚刚不过 10 岁，对什么事情都充满好奇的我来说，一下子就抓住了我的注意。

我承认，席梅恩曾是我无比憧憬的人。

10 年之后的重逢，他的容颜比起当初也没有丝毫的改变。

“席梅恩，你还……好吗？”不知道是因为喜悦还是激动，我竟然没有发觉自己的声音带着少许颤抖。

“在那件事之后，我也被迫离开了这个阴郁的城镇，之后在大陆各地旅行，连同着失去你的那份痛苦一起……”席梅恩摇了摇头，继续说道，“还好现在我改行当了作家，正在着手撰写一部剧本。”

“是吗……”我有些茫然地看着他。

“原本我以为自己不会再次回到这里……不过最后我想法还是改变了，没想到还能再次和你相遇，正是不可思议。普莉姆萝泽，在那之后你到底去哪里了呢……？”

在无言的沉默下，我的内心经历了一番激烈的斗争。

是否应该把我这 10 年的经历、还有我所要做的事情告诉席梅恩？

然而说出来的话，他又会如何看我？

一个经历了无数痛苦，被为父亲报仇的执念所束缚，可以放弃自己的身体、自己的梦想与人生、放弃一切的疯狂女人吗？

“抱歉，如果你不想说的话也没关系。”席梅恩似乎看出了我有难言之隐，并没有再继续追问下去。

“我大概也能想象得到，你是克服了怎样的苦难才来到这里的。辛苦你了……普莉姆萝泽……”

在小时候，我曾经因为父亲的严格训练和教导而委屈，自己一个人躲在庭园里哭泣。

在那个时候注意到我，并来安慰我的，总是席梅恩。

席梅恩总是会在庭园工作结束后，创作很多诗歌，在倾听他朗诵自己创作的诗歌的时候，我时常会有一种安心的感觉。

在刚刚失去父亲，最为绝望的那段时间，也正是席梅恩的诗歌给了我继续生活下去的勇气。

或许对于一个 10 岁的小女孩来说，还不懂得何为“爱”的含义，但是现在回想起来，当时的我对席梅恩的感情，或许就是如此吧。

“月上树梢，天空中星光闪耀，愿你能够安详地睡去。愿我们能在梦中相遇。”

席梅恩低声吟诵起了小时候他时常给我吟诵的诗歌。

尽管现在的我，有着不得不去完成的使命，无暇顾及儿女情长。

但至少现在和席梅恩共处的这段时间，是我这 10 年以来的颠沛人生中，惟一让我得到慰藉的时光。



“普莉姆萝泽，我会暂时在这个城镇里逗留一段时间，如果你有什么需要帮忙的，就请来找我吧。”

席梅恩留下这句话后离开了。

我想去父亲的墓地看看，尽管我曾立下誓言，在没有把杀害父亲的三位凶手都送入地狱之前，我不会回到父亲的墓碑前。但此时既然已经回到了家乡，至少让我在远处望一下父亲的墓碑吧。

父亲的墓地在小镇南面的空地上，当我来到这里时，意外地发现父亲的墓碑前正站着一名老人。

“好久不见了，雷布罗大人。”

他是父亲过去的好友，也是城镇自警团的副团长雷布罗男爵。

“你是……普莉姆萝泽小姐，没想到你已经长得这么大了……”

我知道雷布罗男爵尽管年岁已高，但我知道他是一个可靠的人，便将我这 10 年的经历向他和盘托出。

“雷布罗大人，杀害父亲的凶手之一在临死前曾告诉我，回到故乡便可得知父亲被杀的真相，请问您有什么线索吗？”

或许是我坚决的态度让雷布罗男爵感到无法拒绝，在沉默了一阵后，他终于开口了。

“关于那件事我在之后也做了很多调查，至于事实的真相……普莉姆萝泽小姐，请问您做好为此豁出生命的觉悟了吗？”

“当然，我对此早有觉悟。”

“黑曜会”……从雷布罗男爵的口中，我第一次听到了这个名字。诺布科特镇在乔弗里侯爵治理期间，确立了贵族和平民合作建立自警团维持秩序的体制，但是在 10 年前的那起血案之后，艾泽亚特家族急速衰败，整个城镇的治安和秩序也逐步趋于奔溃，而“黑曜会”这个组织便趁此机会得以飞速发展，早在乔弗里治下时，黑曜会就在镇上经营着走私贩卖违禁药品的生意，并用赚来的金钱拉拢贵族和自警团的人，而最后连自警团的团长阿巴斯 · 艾梅罗也被拉拢而成为“黑曜会”的干部。

阿巴斯 · 艾梅罗……那个人，也是杀害我父亲的凶手之一吗？

尽管乔弗里侯爵意识到了“黑曜会”的存在并开始着手调查，然而最终百密一疏，不幸死于非命。在这之后自警团被解散，“黑曜会”成为了整个诺布科特镇背后的实际统治者。雷布罗男爵在调查“黑曜会”时也屡屡遭到危险，甚至还失去了好几位同僚。

“在这个镇上，正义已经死去。我也累了，我现在所能做的，也就只是给乔弗里的墓上多放上几束花吧。普莉姆萝泽小姐，为了您的安全，您还是离开这座城镇比较好。我想乔弗里也肯定会这么说的。”

我望着雷布罗男爵布满皱纹，饱经风霜的脸，也明白他的苦心与关照，但我现在要做的事情只有一件。

“不，父亲一定会这么说。”

我摇了摇头。

“贯彻自己的信念吧。”

在黑曜会的秘密基地中，阿巴斯·艾梅罗似乎对我的到来并不感到意外。

阿巴斯 · 艾梅罗，右臂纹有乌鸦刺青的男人——“右臂之男”。曾经是诺布科特镇自警团团长，后来被“黑曜会”所拉拢而成为其一员，正是他里应外合将乔弗里的情报出卖给了“黑曜会”，也是杀害我父亲的三名凶手之一，并以此功绩被“黑曜会”重用，成为高级干部之一。

鲁弗斯死亡的消息想来早就传到他的耳中了，眼下发生的事情对他而言也是必然的命运。





“乔弗里 · 艾泽亚特就是个愚蠢迂腐、无可救药的人！然而曾经繁荣一时的艾泽亚特家族，现在在这个城镇里不也只剩一块乔弗里的墓碑了吗？黑曜会才是真正的统治者，我不过是选择了胜算更大的一方而已！”

我无暇去听这个恶棍的狂言，我现在想做的只是尽早让他去死而已。

一番搏斗之后，我的短剑刺穿了阿巴斯 · 艾梅罗的胸口。

“左臂”鲁弗斯掌控着“黑曜会”的情报网，而“右臂”阿巴斯则控制着权力和资金，现在这 2 人都已经成为了我的手下亡魂，我要复仇的目标只剩最后一个了。

“席梅恩？”

我发现这个银发男子不知何时突然站在了我的背后。

为什么是他？

为什么他会出现在这里？

“普莉姆萝泽，我有一件重要的事想要告诉你。”

席梅恩慢慢走向我，他的脸上，带着一种似笑非笑的奇怪表情。

“你一直想要寻找的人……”

他的笑容突然充满了狂气。

“就在这里啊。”

我突然意识到了席梅恩的手上紧握着一把匕首，在我还没有做出任何反应的时候，席梅恩将匕首刺入了我的小腹。

那是剧烈的，渗入骨髓般的疼痛。

我能亲眼看到，殷红的鲜血滴落在地面上。

我努力抬头望向席梅恩，尽管因为疼痛和失血让我有些体力不支，但是一瞬间，在他颈部原本被衣领遮盖的一侧露出来的时候，我清楚地看到了一只乌鸦刺青。

为什么……席梅恩……

“普莉姆萝泽，你现在的表情真是太美妙了，发现花费半生所寻找的仇敌，竟然是自己曾经所爱的男人时，充满着如此绝望的表情，实在是太美妙了。你所演绎的这场悲剧，作为一个观众我非常满足。”

我的意识逐渐模糊，惟有席梅恩那疯狂的笑声在耳中回荡。

“再见了，普莉姆萝泽。”

第四幕

“席梅恩，你要去哪里？”

“我该去庭园里工作了。”

“可以待在我身边吗？席梅恩，身边有你陪伴的话，我才会感到安心，我想再一次听你吟诵那首诗歌。”

“我明白了，小姐，我会一直待在你身边的。”

这也是我曾经在梦中出现过无数次的场景。

我来到了是位于海兰德地区最南面的埃瓦霍德镇，这里曾是古代以艺

术成就而闻名于世的埃瓦霍德王国的首都，尽管时过境迁，埃瓦霍德王国早已成为历史中的一页，但从这座城镇中最为著名的建筑物——那座庞大的大剧场，仍然可以一窥古代埃瓦霍德王国的壮丽与繁荣。即便是现在，那座名胜也依然维持着她作为剧场这一建筑的最大功能，每年都有着无数的经典剧目在这里上演，而各地的游客和戏剧爱好者也纷纷来到此地，期望能够亲身体验一次在这座大陆最大的剧场中的观剧感受。

这一切要追溯到两个多月前，我回到了故乡诺布科特镇。在那里我与过去侍奉于艾泽特亚特家的园丁席梅恩——也是我在幼时倾慕的男性得以重逢，但是这次重逢带给我的并非安心和慰藉，而是恶意和欺骗。我知道了席梅恩就是杀害了我的父亲的凶手之一，也是在幕后统领着邪恶组织“黑曜会”的首领——在颈部纹着乌鸦刺青的“颈脖之男”。

雷布罗男爵努力将被席梅恩刺伤的我救回到了家中，在我昏迷的三天三夜之中，男爵夫人悉心照料着我，而雷布罗男爵则利用他的情报网，帮我追查到了席梅恩的下落。

“我所能做的也就是这些了。”

我很感激雷布罗男爵，没有他的话我无从得知黑曜会这一组织的存在，更有可能丧命于席梅恩之手。

我必须打倒席梅恩，彻底摧毁“黑曜会”，这是为了我的复仇，也是为了保护雷布罗男爵和诺布科特镇的民众们。

“贯彻自己的信念吧。”父亲的家训又一次在我耳边回响。

我的旅途还将继续。

“席梅恩，我来见你了。”我走进了埃瓦霍德的大剧院，一眼就看到上方贵宾席上的席梅恩。

“真是一位特别的客人啊。”席梅恩站起身来，脸上带着邪魅的笑容，“很快这场戏剧就要开幕了，请好好享受吧。”

我扫了一眼周围，观众们正聚精会神地望着舞台，期待着这场大戏的开演。

“这可是属于我的剧场，我偶尔也会来这里欣赏戏剧，”席梅恩的视线望向舞台，“不过今天的剧目有些特别，因为这是由我所撰写的剧本。”

“虽然这只是一个描写贵族少女的恋爱……普普通通，不值一提的故事……但是……”席梅恩的声音逐渐变得高亢，他的双眼因为激动而散发出狂热的光彩，“普莉姆萝泽，这可是我为你撰写的剧本啊！”

“……是吗”我只是淡淡的回复了一句，“不好意思，可我并没有观剧的兴致。”



“我很佩服你，普莉姆萝泽，你一直都在布满了荆棘的道路上行走。”

“我只是选择了我所认为的必要道路而已。”

“是吗……”席梅恩再次将视线转向舞台，“开演了。”

——这个故事是描绘了一位少女的故事。

一位“不幸的”少女的半生。

背负着父母期望的女儿的出生。

母亲早逝，严格的父亲与努力的女儿相依为命。

父亲因为坚持自己的信念而被杀手谋害。

在父亲的墓碑前，正当女儿丧失活下去的勇气时，一个年轻人出现激励了她。

舞台上所演绎的故事，和我过去 20 年的人生经历几乎如出一辙。

席梅恩，你的用意究竟是什么，是想愚弄我吗？

欺骗了我，杀害了父亲的男人……席梅恩，我决不能原谅你！

但是在舞台上，“父亲”和“女儿”的一段对话，却仿佛打开了我记忆中另一个尘封已久的盒子。

父亲：“我对你抱有太多的期待了，所以也让你很辛苦吧。”

女儿：“我没关系的，因为是为了我们的家族……这是我所坚持的信念。”

父亲：“真是个好孩子，但是我也希望有朝一日，你能够找到你所期望的幸福。”

我所期望的……幸福？





幸福？一直以来我头脑中除了复仇之外，并没有考虑过别的事情，幸福……究竟是什么？

只不过现在已经无暇思考这个问题，因为剧场最上层的贵宾席已经越来越近，我意识到自己的旅途即将迎来终点。

“人生即舞台，我想你也明白，每一个人的人生自出生起就是一出悲剧，”坐在特等贵宾席上的席梅恩对我的到来并不为所动，他的话语显得无比平静，但是每一句话都如同钉子一般直刺我的内心。

“遍布这个世界的是难以忍受的痛苦和延绵不绝的黑暗，我来告诉你对我而言惟一的幸福是什么吧……”

“那就是毁掉他人的人生，让人生中所有天真的梦想，如同火花一般消散。我最喜欢欣赏这样的悲剧了，因为只有在这一刻，才会让我稍稍体会到活着的实感。”

“明白吗？普莉姆萝泽？你和你父亲那坚实的牵绊，如同梦幻一般美丽，所以我要将它毁坏……必须要感谢你呢，普莉姆萝泽。”

我难以抑制内心的怒火，拿起短剑正准备向席梅恩冲去，但他接下来的话却让我愣住了。

“普莉姆萝泽，你为了复仇而战斗至今，杀死了我的左臂右膀，现在就站在最后的仇人面前……可时至今日，你没有过一丝疑问吗？你父亲到底是怎么想的呢？你为了复仇献上了自己全部的人生，这真是他所期望的吗？”

“父亲已经不在了。”我低下头，咬着牙说。

“但他会这么想吧？他会希望你忘掉仇恨，去过好自己的人生，不是吗？”

是吗？父亲，您真的是这么想的吗？

我在这 10 年的时间忍受了无数的痛苦和侮辱，时至今日这段复仇之旅终于将要迎来完结。

可您却不希望我复仇，而是忘掉仇恨，而是去过我自己的人生？

尤丝珐、赫尔盖尼修、阿莉亚娜、鲁弗斯、雷布罗、阿巴斯……无数的记忆的碎片，一幕幕地在我面前重现。

不，父亲一定明白。

我所经历的一切，我的决心。

我必须亲手葬送眼前这个男人，这样才能让一切完结。

观众们痴迷于大剧院的舞台上，已经演绎到高潮部分的戏剧。

而我和席梅恩也在贵宾席上展开了最后的决斗，尽管席梅恩召唤出了父亲和女儿的人偶助战企图让我动摇，但我岂会被这样的伎俩影响到。

随着一声清脆的声响，席梅恩的匕首被我击飞，我的攻击继而划伤了他的手臂。

“普莉姆萝泽，你内心的黑暗并非仅限于此，你真的觉得你父亲会为你的所作所为而自豪吗？你还没有去参拜过父亲的墓地吧……嘿嘿，你不过是在逃避而已，你不想让你父亲看到你因为复仇而染血的双手吧？”

处于下风的席梅恩尽管从声音中透出一丝慌乱，但是他仍然没有放弃用言语蛊惑动摇我的企图。

“你的复仇只是为了填充内心的空虚而已……在杀了左臂和右臂之后，你的心情如何了呢？是不是有种什么被填补上了的感觉？”

席梅恩的声音越来越扭曲，我很明白这不过是他狗急跳墙下的垂死挣扎，我也曾动摇过、迷惘过，但现在我要做的事情只有一件。

“我是普莉姆萝泽·艾泽亚特。我以光荣的艾泽亚特家族之名起誓。我要用这把刻有家族纹章和家训的短剑战斗到底。”

“——贯彻自己的信念！”

一股极具压迫感的黑暗气息从席梅恩身上散发出来，如同张开血盆大口的深渊巨兽一般企图将我吞噬，我很清楚这绝非凡人的力量，席梅恩的背后难道还有着更为强大的黑暗力量存在？

但我现在无暇考虑这些，我必须战斗……战斗到底。

这部以我的人生而撰写的剧目，也到了该落幕的时候了。

“月上树梢，天空中星光闪耀，愿你能够安详地睡去。愿我们能在梦中相遇。”

我的短剑深深地插入了席梅恩的胸口，他用最后的力气吟诵着这首我早已耳熟能详的诗歌，随后身体重重地倒在了地上。

我拔出短剑，擦干血迹，望了一眼大舞台，舞台上的这出戏剧也已经演到了最后。

“我明白了，小姐，我会一直待在你身边的。”

这是男主演向女主演说出的，整部戏剧的最后一句台词，是一个圆满的好结局。

而和舞台上的大团圆不同，现实中我所演绎的则是一出相反的离别悲歌。

大幕降下，如雷般的喝彩声响起。

一切都结束了，我头也不回地向剧场外走去。

“再见了，席梅恩。”

尾声

我回到了诺布科特镇，回到了我的父亲——乔弗里·艾泽亚特侯爵的墓前。

“父亲，我终于可以来见你了，我遵从着您的教导，贯彻了自己的信念。终于为父亲报仇雪恨……”

“可是……为什么我贯彻了自己的信念，完成了所要完成的事情之后……我并没有彻底一切圆满的感觉呢？从今往后，我应该怎么办，我又应该相信什么？”

我忽然感到眼中有些湿润，浑身也在不停地颤抖……这就是复仇成功后的空虚感吗？或许，席梅恩说的是对的？父亲或许并不希望我复仇？

不，我摇了摇头，我相信父亲，从今往后我也会继续遵从着他的教导而活下去。

我会继续用我的双脚去舞蹈。

人生的意义，我所期望的真正的幸福。

我一定会找到的。



我最珍贵的宝物
——商人特蕾莎·柯茨尼的回忆



序幕

——这个世界上到处都是宝物，你想要寻找的东西一定就藏在某处。启航向大海对岸进发吧，更为广阔的世界就在那里等待着你！

位于科斯兰地区，以渔业而闻名的小镇利布泰德，海上奔波的水手们的避风港，这里就是我的故乡！

我叫特蕾莎·柯茨尼，今年 18 岁！我的父母在利布泰德经营着一家杂货店，而我则是他们引以为自豪的看板娘！不过我的目标并非仅此而已，我想要成为和父母一样出色的商人！

当然我也明白，要达到这个目标我还有很长的路要走。所以现在我还正处于修行中。

第一幕

又是一个天气晴朗，阳光明媚的好日子。这样的日子最适合外出进货了。

“爸爸、妈妈，早上好！”

洗漱穿戴完毕，我像往常一样走出房间向父母问早。

“早上好，特蕾莎。”

柜台后的母亲和正在桌边清点货单的父亲一起望向了我，他们的脸上也依然带着一如既往的微笑。

“我们家的看板娘一直都是这么精神满满啊。”

“趁着早饭前的工夫，我要出去进货啦！”我背上心爱的双肩背包，告别父母准备出门。

“等下，特蕾莎，”父亲叫住了我，“你还记得作为商人不可欠缺的三样东西吗？”

“当然啦，是礼仪、笑颜和早起！是吧？”

“很不错，今天的进货也靠你了。”

“特蕾莎，听说最近镇里的酒场时常有海贼光顾，你要小心点哦。可千万别惹上他们。”

“好，放心吧妈妈！”我一溜烟地跑出了店门。

码头附近的货摊上早已摆满了清晨出海的渔民带回来的战利品。

“青花鱼吗？哼哼……这个时期正好是这种鱼体型最大，肉质最为肥满的时期……”

“喂喂，价格就不能再高点吗？你看这鱼这么好……”

“很遗憾哦，”我露出了一个自信的微笑，“你们的鱼钩伤到了鱼的内脏，这点欠缺还是逃不过我的眼睛的。”

在渔民小哥的面前，我熟练地表现出了自己对商品的熟悉程度。

“哎，败给你了，那就这么成交吧。”

“欢迎下次惠顾！”

渔民小哥摇了摇头，表情有些遗憾地说道。

“还是敌不过特蕾莎啊，明明年纪这么小，但对商品的观察力却这么细致。”

“喂喂，别把我当小孩子啦！”

说真的，我已经18岁了，平时最讨厌的事情就是被别人当成小孩子看待。

在镇子里的进货还算顺利，今天早上也买到了不少优质商品。在回家的路上，一阵海风吹来，望着眼前的大海突然，我突然想到了很多。

我家经营的只是一家小店。

作为父母的独生女，将来我早晚会继承家业。

但我时常会想。

其实我真正想要做的是什么呢？

真正想要得到的又是什么呢？

我一直都在想着这个问题。

在大海的水平线的另一侧，又会有什么呢？

就在这时，一阵水手的吆喝声打断了我的思绪，我才注意到有一艘巨大的商船进驻到了码头。

虽然利布泰德作为一个渔港，也经常接待往来的商船，但是如此巨大的商船对我来说，无异于是新大陆一般的存在。

既然我将成为一名独当一面的商人当成了自己的人生目标，那么一定要借此机会好好参观学习才行，如果能登上这艘船看看的话就再好不过了。

“很抱歉，小姐，只有我信任的人才能登上这艘船。”

一个器宇不凡的高个金发男性挡在了我面前，他的年纪大概在 40 岁上下的样子，身穿一身华丽的服饰，想必就是这艘商船的船长吧。

他的声音并不大，但是身上却散发着一种独特的，让我感到非常奇妙的气场，也因此尽管被不留情面地拒绝了登船参观的请求，我却并没有感到太多懊恼。

同时，镇内发生的另外一件事吸引了我的注意。

米克和马克，也就是早上临出门前母亲所说的“附近的海贼”的首领，此时正带着一群手下在镇内横行霸道，强抢商人们的货物。

虽然号称是海贼，但他们只是盘踞在城镇西侧的洞窟中从不出海，靠敲诈、勒索、强抢附近的居民为生。所以这群人本质不过是一群流氓混混而已。

“你们这些家伙！”

“明明这个城镇里的渔夫和商人的生活都这么紧，你们还要抢走他们重要的商品，太不要脸了！”

“切，区区小鬼。”马克不屑地看了我一眼，虽然突然眼睛一亮，“小鬼包里的那瓶酒不错嘛，这不是名贵的虹葡萄酒吗？”

马克一把将我包里的酒抢走。

“这个是我的了，多谢啦。”

“还给我！”我从未见过如此厚颜无耻之人，想要扑向这两个可恶的海贼。

“停手吧。”我身后传来了一个熟悉的声音，一看原来是刚刚那位船长走了过来。

“小姐的勇气值得赞赏，”船长摇了摇头，“可是他们并不是那种会乖乖听话的人。”

“没错！”马克放声大笑，“强者夺走弱者的东西，这就是世间的常识！”

当船长听到这句话时，微微地皱了一下眉头。

望着这些海贼得意洋洋扬长而去的背影，我气得浑身发抖。

“不要勉强，”一阵沉默之后，船长开口说道，“我看到了你的脚在颤抖。”

他的声音很平静，似乎完全是以一副局外人的口气对我说话。

“对商人来说，身体才是本钱，你要是受伤了可就麻烦了。”

但我并不打算这么放弃，我一定要帮镇里的大家夺回被海贼抢走的货物。

的确在力量和人数上，我是远远不如那些海贼的，但是总会有办法的。

“你是一个人，对方是海贼，你有武器吗？有计策吗？对方看来也不是能商谈的对象，你打算怎么办呢？”

“可我不能容许他们抢走我们重要的货物，我也是有着作为商人的尊严的。”

“哼，很帅气嘛，”船长的脸上出现了意味深长的笑容，“我可以帮你。”

“哎？”我没想到这个看起来一脸高高在上的人，竟然愿意出手相助。

“我的货物里你可以任意挑选对你有用的东西。当然……不是免费的哦。”

从船长的货物中，我挑选了一桶葡萄酒和几包带有催眠效果的睡眠草，虽说不是免费的，但是船长对我开出的价格比起市场价要低出很多，仅仅是象征性地收了一些我的钱。

“好好努力吧。”说完话，船长回身走回船上。

真是个奇怪的人，望着船长离去的背影，我开始对这个人产生了兴趣。

我将睡眠草和葡萄酒混合，调制成了一桶带有催眠效果的酒，之后将这桶酒运到了作为海贼老巢的洞窟前，装成向海贼赔罪的样子，将这桶酒送给他们。

“抱歉，我是作为镇子的代表来向各位赔罪的，之前的事情是我们失礼了……这是我们用来赔罪的礼物。”

我用手指向那桶加了催眠草的葡萄酒。

“不错嘛，这镇子果然还是通情达理的人多，”出来见我的海贼得意地笑着，“这东西不赖嘛，老大肯定会喜欢的。”

接下来的事情就只需要等待了。

几个小时之后，当我进入到洞窟中时，发现海贼们纷纷一睡不起。

“OK，作战成功，下来就是把大家的货物给带回去了。”

正当我在海贼的货物堆里东翻西翻的时候，突然听到了身后有人起身的声音，或许是药力不足，或许是喝下的量太少的缘故？总之当我回过头时，米克和马克这俩海贼团的首领正一脸怒火地站在我背后。





“竟然敢来偷我们的宝物，勇气可嘉，可我们是不会放过你的。”

“什么宝物，这不都是你们从附近的人那里抢来的吗？”

“嘿嘿，这就是我们海贼的工作啊。”

“这些商品都是我们商人用心去制作和发掘的，而且这世上也有着需求这些商品的人，找到、发现需求我们商品的人，对我们商人来说是无上的喜悦。这就是我们商人的工作。我要在此赌上商人的尊严，夺回这些货物！”

作为商人必须要有强健的体魄，从小时候起我就一直在训练各种防身术，虽然此时是以一敌二，但在赌上商人尊严这一信念的激励之下，我还是将这两个恶棍一一击倒。

但他们并不打算认输，因为在我们战斗的期间，之前喝下药酒而昏睡的其他海贼也纷纷醒了过来，将我团团围住。

怎么办……这简直是大危机啊！

“哼哼哼，知道厉害了吧，”马克站起身来，得意地笑了，“强者夺走弱者的东西，这就是世间的常识！今天就让我好好教给你这个道理吧。”

海贼们向我扑来。

这下子完蛋了……我抱起头闭上了双眼。

就在这时一道寒光闪过，手持长枪的金发男子挡在了我面前，一击便将几个海贼击飞。

“一群混混只靠人多势众来欺负人，连小孩子也会笑话你们的。”

“船、船长先生！？”

“你这家伙到底是什么人？等等，那把刻有苍蛇的长枪……那如同毒蛇一般的敏捷和力量……”

“大海贼雷恩·巴斯特拉尔……！！”

什、什么！？虽然我早已预感到眼前的这个金发男子不是寻常人，可是……

这位商船船长的真实身分竟然就是那个传说中的大海贼……？对我而言简直是不可思议的事情。

“这个名字是过去的东西了，如今的我只是区区一介商船船长而已。”雷恩叹了口气。

“船长先生……”

“叫我雷恩就可以了。”

制服了海贼之后，我跟着雷恩回到了镇里，当走到他的船旁边时，我不由自主地停下了脚步。

“怎么了？”雷恩回头看着我。

“雷恩先生说过……”我支支吾吾地说道，“只有您信任的人才能上船。”

“是这样的没错，”雷恩笑着说道，“所以上船吧。”

“我很赞赏你的勇气，特蕾莎小姐，所以我决定送你一件礼物。”雷恩用手指着他船上的货物堆，“在我船上的这些货物中，你可以任意挑选一件拿走。这些都是我在世界各地收集的，引以为自豪的商品。”

“这！？”雷恩的话让我大为意外，“这些都是珍贵的宝物，我可不能随便拿走。”

“不用这么见外，小姐。作为商人的话，偶尔放任一下自己也没关系。

简直如同做梦一般，雷恩先生的船上到处都是世界各地的宝物，每一件都是如此珍贵。我该选择什么好呢?

在众多的艺术品、奢侈品、珠宝和古玩之中，我的眼睛却被一件东西所吸引了。

决定了，就是它了!

这是一本有些陈旧的旅行日记，当雷恩看到这本日记时，露出了一个不可思议的表情，随后放声大笑起来。

“很遗憾，小姐，你选择的这件东西真的值不了几个钱，这本日记不过是以前船上的一个乘客留给我的。我也只是随手一放，就把它和其他货物混在一起了。所以我劝你还是再考虑考虑吧。”

“不用了，我就要这个，不知道为什么呢，这本日记是所有商品里最为吸引我的。我甚至有种它在召唤我的感觉。”

看到我如此坚决的态度，雷恩没有再说什么。

目送着雷恩的商船离开码头，我的内心心潮澎湃。

我仿佛看到了，手中的这本日记里有着似乎能够改变命运的东西。

这本日记，记载了一个在大陆各地旅行的男人所记载的各种见闻。

它让我真正知道了我们生活的世界有多么广阔，有如此之多的珍禽异兽和奇闻异事。

我废寝忘食地阅读着这本日记。

——这个世界上到处都是宝物，你想要寻找的东西一定就藏在某处。启航向大海对岸进发吧，更为广阔的世界就在那里等待着你!

我决定了，我要出门旅行，我要作为一个旅行商人去云游世界。

父母虽然担心，但他们也深知我无法阻止我的决心，除了为我准备好足够的旅行用品，再三叮嘱我出门小心之外，也没有别的可做的了。

抱歉了，爸爸、妈妈，请原谅我的任性吧，我无法抗拒广阔和奇妙的世界对我的召唤，当我回来的时候，我一定会是一个独当一面的商人了。

这本旧日记仅仅撰写了一半，还有一半的空白页，那么剩下的一半就留给我来撰写自己的旅行见闻吧。

无名的旅行者，谢谢你留下的日记，激发了我探索世界的好奇心，请放心吧，我会代替你写完剩下半本日记的。

商人特蕾莎·柯茨尼的旅行，就此开始了。

第二幕

我在旅行中的收获，可谓数不胜数。

在这其中，也有着对我而言尤为特别的“邂逅”。

与不同的人相遇，交流，作为旅人而言也是不断成长的一个过程。

我必须将这些全部写进日记里。

而今天，我来到了位于克利夫兰地区的库里奎斯特这个小镇，在日记中那位无名旅行者也记载了这个地方，原本只是坐落在群山之中的一座平静的小镇，却因为近年发现了金矿而变得热闹非凡，许多矿业大亨带着无数的雇工们纷纷涌至此地，都想在这股疯狂的淘金热中分得一杯羹。





对于我而言，这似乎也会是赚上一笔的好机会。

“莫洛克大人来了！”来自房顶上的一声喊叫打断了我的思考。我看到一个身着华贵服饰的老头来到了广场上，他的身边站着一个彪悍的护卫。

“各位辛苦啦，你们真是非常努力呢，不过……”那个叫莫洛克的老头对身边的护卫使了个颜色，那护卫立刻清了清嗓子，高声说道，“你们别忘了，这座矿山之镇以及周边的矿山，都是这位莫洛克老爷的领地，你们采掘的金块统统都是老爷的东西！”

嗯，我算是大概弄懂了这个老头是什么人，以及他来此的用意了。

“不过，莫洛克老爷是宽厚仁慈之人，”那名护卫继续说道，“所以你们采掘到的金块，我们还是会用合适的价格来收购的。所以大家可以安心工作！”

周围的矿工们发出一阵欢呼声，只有我在人群之中不为所动。

地主们果然不会放弃每一个压榨老百姓的机会呢，不过看来想在这老头的眼皮底下做金块买卖也是不可能的事情了，看来我还得另辟蹊径才行。

我的商人之魂开始熊熊燃烧了起来。

在矿区闲逛的时候，我无意中发现了采掘金块后产生的一些废弃矿石，只需稍加打磨，便能发出鲜艳的光彩，看起来非常适合用来当做装饰品的原材料。

我立刻意识到这是一个商机，便开始在矿工和小摊贩那里大量收购这种废弃矿石。

而此时我的面前出现了一个对手。

他叫阿利，是一个与我年龄相仿，和我一样作为旅行商人云游大陆各地的少年。

他也看中了我正在收购的这种石头。

“这种矿石叫做碧闪石，是这里与附近的少数矿山的特产，虽然外观与普通石头无异，但只要持续加以研磨……”阿利拿出了一块打磨好碧闪石给我看，晶莹剔透的石体所反射出夺目的光彩瞬间让我睁不开眼。

“它甚至可以当成有优质宝石的代用品哦。”

“哎哎？是这样吗？”

“你连这是什么石头都不知道就开始大量收购，还真是心大啊，果然是个初出茅庐的小丫头啊。”

“你，你说谁是小丫头！”阿利的话让我感到脸上一阵燥热，大声抗议道。

阿利没有再搭理我，径自离开了矿山，只留下了一脸不爽的我。

“走过路过不要错过！这里可是世间少有的碧闪石啊！”在把收购到的碧闪石全部打磨完毕后，我开始在库里奎斯特镇的中央广场上摆摊，随着我的大声吆喝，附近的行人们纷纷驻足观看。

“先来先得！大家不要错过这稀有的宝石哦！”我继续卖力地吆喝着，闪闪发光的碧闪石果然有着很强的吸引力，陆续有行人开始掏钱付款购买。

“看来这个卖相果然不错呀……”我暗自得意着，看来这一笔钱我是赚定了。

就在这时，阿利也来到了广场上，他和我一样带了整整一大包的碧闪石，随后在我的对面也摆摊吆喝起来，摆明了想要和我一较高下。

“大家快来看看我的石头啊！比起隔壁那个女人的石头要便宜得多哦。”

这简直是赤裸裸地挑衅!

阿利的这一吆喝果然有效，原本我这边摊位的围观群众纷纷转向他那里。

“你的石头和她的石头有什么区别吗？”一位贵族打扮的顾客询问阿利



道。

“在纯度上可是差多了哦，您好好看看，我这石头多么透明，一点杂质都没有，”阿利转头望向旁边一位女性顾客，“虽然它的美丽程度比起您的双瞳还是要差了一截……”

他的称赞让那位女性一下子脸红了。

“说起来这位老爷，您家里有女儿吧？您手里这个人偶可是产自波达弗尔镇，是每一位贵族少女都梦寐以求的上品啊”，阿利又继续向刚刚那位贵族介绍道，“只不过每一位女儿都会梦想着父亲能带回更多更好的手信吧？所以仅仅这一个人偶就足够了吗？要不要看看我这块石头呢，这可是我亲手打磨，完美无瑕的特级品哦。它所散发出的这璀璨夺目的光辉，当您的女儿捧在手中时，一定会思绪万千……父亲怎样了呢？又去了哪里旅行了呢……父亲请尽快回家吧……老爷，想到这些，您还要犹豫吗？”

“你这少年真是会说话，哈哈，给我来一块石头吧。”

“感谢您的惠顾！”

这人简直是口若悬河、滔滔不绝，在他极富感染力的演说式推销下，行人们纷纷掏钱购买，一瞬间阿利摊位上的碧闪石就贩卖一空，而购买我的石头的顾客则寥寥无几。

我目瞪口呆地望着阿利，生平第一次体会到了极大的挫折感。

可恶……不甘心啊，这小子的货物品质和我相差无几，全靠一口伶牙俐齿来销售。

“只靠一张嘴打动顾客的心，他们自然而然会为你打开钱包。对于商人而言，语言也是一种武器，豆芽女，记住了哦。”阿利抛下最后一句话，离开了广场。

这场销售对决以我的惨败而告终，但是在懊恼之余，我也学到了不少新的东西，对我而言，失败也是成长的必经之路吧。

在这之后我又几次和阿利偶遇，在交流中逐渐得知了他的身世。阿利的父亲玛尔夫是大陆南方著名的商人，尤以能将让人吹得神魂颠倒的话术而著名，因而又有“七色之唇”的别名。

所谓话术并非是说谎，而是一种通过语言让顾客感到愉悦及幸福，并心甘情愿地购买商品的技巧。

“语言是一种能够触动人心的奇妙魔法，所以我也要成为像父亲那样优秀的商人。”

虽然我并不完全认同他的理论，但至少渐渐地不那么敌视他。或许我们可以成为一对好敌手吧。

不管怎样，下次我不能再输给他了。

然而，大地主莫洛克的出现成为了一个意外的插曲。

“我可不记得在给过你们在这里做生意的许可，”莫洛克的护卫，佣兵奥马尔一脸傲慢地斥责我们，“不管是金块，还是你们这些破石头的买卖，都要归莫洛克大人管理！”

血气方刚的阿利自然不肯就这么退缩，当仁不让地和莫洛克争辩。

“地主老爷，别以为我不知道，你号称用合适的价格收购采掘的金块，但其实你给的价格还不到市场价的 1/10！所以你其实在欺骗不懂行情的矿工们为你几乎白白打工，从中获取不正当的利益”

我急忙想去劝阻阿利，不过看来为时已晚。阿利的一连串指责让莫洛克明显面子挂不住了，他害怕阿利告诉矿工们真相，连忙命令奥马尔把阿利抓走。

虽然吹牛起来口若悬河，但阿利的武艺看来是真不怎么样，一拳便被奥马尔放倒。在阿利被奥玛尔拖走的同时，莫洛克还不忘派手下抢走了我还没卖掉的一大包碧闪石。

是可忍孰不可忍，我无法容忍莫洛克的行径。

尽管阿利也不是个招人喜欢的家伙，但他对于劳动和价值的观点我是认同的。

我不能放置不管，必须去帮助阿利。

更何况，我还有一大包被抢走的碧闪石呢。

下定决心后，我开始向莫洛克的宅邸进发。

然而在莫洛克的宅邸中，我却得知了一个意外的事实。

“你不知道吧，”莫洛克指着被绑在一边的阿利对我说，“刚刚听到名字我想起来了，这家伙的父亲是南方有名的大骗子，全靠一张烂嘴坑蒙拐骗赚了大钱，只不过嘛最后把自己也坑进去了，帮朋友担保结果欠了一大笔债，最后破产了。真是个可悲的人啊，哈哈哈哈哈……”

我能看到阿利的双目燃烧着熊熊的怒火，莫洛克的话似乎击中了他心中最为脆弱的部分。

“我不允许你侮辱我的父亲，父亲从来没有骗过人！父亲的话语是让顾客感到幸福的话语！”

“蠢货，你父亲不过是个败者而已，这个世界只有赚到更多、更多的金钱才是正义！懂吗！”

莫洛克一拳打昏了阿利。

我不懂，也不打算懂。我无法对莫洛克的话有一丝的共感。

“我相信阿利的父亲没有骗人，况且现在做着欺骗他人的事情的，不正是莫洛克先生你吗？”我用手指向莫洛克。

那个名叫奥马尔的佣兵站在了我的面前，看来惟有一战了。

这个世界上，有钱并非可以为所欲为。任何人都是一样。

当我将奥马尔击倒在地时，莫洛克先前的狂妄早已变成了恐慌。

除了逼迫他因为刚刚的侮辱性话语向阿利道歉之外，我还决定将他欺骗矿工以低价收购金块的恶行公之于众，并让他写下就此滚出这个城镇的保证书。

对此莫洛克有些犹豫。

“做生意最重要的一点，就是形势不对时要及时止损。我劝你还是在遭受更严重的损失前，尽快做出决断比较好。”我稍稍威胁了他一下，莫洛克立刻吓得立刻在保证书上签了名。

“特蕾莎……”阿利也渐渐从昏迷中醒了过来。

就这样，发生在库里奎斯特镇的这场风波就此落下帷幕。

“这次我欠了你一个人情”，临别的时候阿利的情绪还是有些低落，“在商人的世界里，欠下的人情是一定要还上的。”

“虽然我的父亲被称作骗子是源于同行们的嫉妒，但是他中了朋友的套，欠下了巨额债务这件事的确是真的，”阿利望着远方，平静地自言自语，“但是我相信他的教诲，言语能给顾客带来幸福，所以我也要继续努力，等赚了大钱之后再返回故乡。”

“特蕾莎，你知道‘大拍卖会’吗？”阿利突然回头对我说道，“那是在港口都市格兰波特所召开的，被称为‘商人们的祭典’的盛会，世界各地的富豪商贾、达官贵人以及奇珍异宝都会云集在格兰波特，可以说在那里，没有你买不到的东西。而我的目标就是那里。”



我睁大了双眼，仿佛看到了一扇新的大门向我开启。

“在大拍卖会上能够有所表现的话，立刻就会被业界认可，这正是成为独当一面的商人的标志。不过前提是你也得拿出有价值的的商品和宝物才行。”

没错，我要继续旅行，寻找这个世界上的珍贵宝物，最后前往“大拍卖会”一展身手。

“决定了，我的目标也是‘大拍卖会’。”

我的右拳和阿利的右拳轻轻地碰了一下。

“就让我们在那里再会吧！”



第三幕

在这片大海上，曾经活跃着两位著名的大海贼。

一位是“荒鹫”巴尔塔扎尔。

另一位则是“海蛇”雷恩·巴斯特拉尔。

“强者夺走弱者的东西，这就是世间的常识！”——这句话其实就是雷恩的名言。

他们都出于贫民街，从小时候起就是旧识，既是好友又是好对手，之后各自组建了属于自己的海贼团，相互间为了寻宝和劫掠而进行着激烈的竞争，这两大海贼团在整片大海上可谓声名远扬。

不过就竞争结果来说，巴尔塔扎尔的海贼船还是略胜一筹。

不过，在一次劫后余生般的暴风雨急行军之后，巴尔塔扎尔的想法似乎有了些变化。

对雷恩来说，巴尔塔扎尔是一个总是眺望着远方，像是在眺望着伸手无法触及的未来一般，难以捉摸的人。

他向雷恩透露出了自己想金盆洗手的想法。

“雷恩，其实我想当一个商人。从小时候开始，成为商人就一直是我的梦想。”

巴尔塔扎尔的话引来了雷恩的放声大笑。

“在世界各地买卖各种奇珍异宝，能够有机会和各种各样的人产生交流，这是我的梦想，虽然这些年的海贼生涯曾一度磨灭了我实现梦想的动力，但其实我一直无法真正地忘怀。对了，雷恩，你找到属于你自己的宝物了吗？”

就这样，巴尔塔扎尔和雷恩约好了自己在隐退前的最后一次比试。

比试内容是两人带领着各自的海贼船，在一个暴风雨天中，两人指挥自己的海贼船驶向对面的一个小岛。而比试的赌注就是各自收藏的最重要的宝物。

“雷恩，如果你赢了的话，我就把那张藏宝图给你，那张藏宝图上记载着我最钟爱的收藏品——秘石‘艾露朵之石’的位置，那可是全世界惟有两颗的珍贵宝石，也是你最想要的东西吧。”

这是两人最后的比试。

在这场空前激烈的暴风雨之中，雷恩的海贼船屡次挑战无果，只得放弃，而巴尔塔扎尔的海贼船则一去不复返。

几天之后在那个小岛的海岸上，发现了巴尔塔扎尔船的残骸。

这场比试是巴尔塔扎尔赢了，可是……

“在那之后，我便放弃了海贼的身分，作为一艘普通的商船船长，做做生意，在各地奔波，时至今日。”雷恩放下酒杯，淡淡地结束了这段回忆的自述。

这里是位于伍德兰地区的维克塔霍洛镇的酒馆中，在库里奎斯特镇和阿利分别后，我为了寻找可以参加“大拍卖会”的宝物而来到这里，因为这里正在举行武斗大会的缘故，也有不少商人聚集于此，或许会有什么意外的发现也说不定。

而在这里，我又一次和雷恩船长偶遇。

维克塔霍洛镇是雷恩船长的好友巴尔塔扎尔的故乡，而他的忌日将近，雷恩船长为了吊唁好友而来到了这里。

巴尔塔扎尔……？这个名字我有点耳熟。

没错，之前在集市闲逛时，我确实在一处古董铺那里发现了名为“大海贼巴尔塔扎尔的藏宝图”的东西。

当然无论是我还是摊主，都完全没把这张藏宝图当真，毕竟给一些破烂旧货冠以一个响当当的名号，再当做古董宝物高价出售的不法商人我也见过不少，但是当雷恩船长提到巴尔塔扎尔这个名字，以及维克塔霍洛是他的故乡这两件事时，我想到或许真有藏宝图这回事也说不定。

“雷恩先生，请稍等下，我去去就来。”

我赶回到集市的旧货摊上，向那位老板提出购买“大海贼巴尔塔扎尔的藏宝图”，尽管我焦急的神情和态度让老板有些疑惑，也被小小的刁难了一下，还好我早有准备，用之前在另一处摊贩低价收到的一件古董，和老板做了交换。

赶回旅馆，我将藏宝图交给了雷恩。

“这，这是……”当接过这张藏宝图时，雷恩仿佛有什么被触动了一般，身体呆滞了，一动不懂动，静静地望着这张藏宝图。

我仿佛看到，在他的双眼中掠过一丝悲伤。

沉默了许久后，雷恩终于开口了，他跟我说起了他和巴尔塔扎尔的往事，也就是开头的那一段故事。

“这张藏宝图就是我们最后一场比试中，巴尔塔扎尔所下的赌注，记载着秘石‘艾露朵之石’位置的地图。”

秘石“艾露朵之石”，全世界惟有两颗的稀有宝石。

记载着如此珍宝埋藏位置的藏宝图，现在就在我的面前，我简直不敢相信自己的眼睛。

而就在这时，雷恩船长说了一句让我始料未及的话，他将藏宝图递给了我。

“从现在起，它就是你的了。”

“哎？这……”我怀疑自己是不是听错了什么。

“因为和巴尔塔扎尔的最后一场比试输了，我并没有拥有这张藏宝图的资格。所以其实我也从来没有想要得到这张藏宝图。那么现在就把它就交给特蕾莎小姐吧，你想怎样使用是你的自由。”

我来到了藏宝图上记载的宝藏位置——在维克塔霍洛镇西南侧的“忘却洞窟”。

突破了一连串毒蛇猛兽的阻碍后，我终于找到了放置在最深处秘道里的宝箱。

“艾露朵之石”果然名不虚传，这是一块如同碗口大小的巨大宝石，石体本身的纯度，以及反射出的奇异光泽，都远远超过我以前所见过的宝石。

没错，这是一颗价值足以连城的宝石，这个世界上任何一个富豪都不可能拒绝它的魅力。

就在我激动之余，我突然发现在宝箱的底下，还放着一封陈旧的信。

“致雷恩——巴尔塔扎尔。”原来这封信是巴尔塔扎尔留给雷恩的。

嗯，得赶快返回维克塔霍洛，将这封信交给雷恩。

——雷恩，你已经找到属于你的宝物了吗？

雷恩拆开信，信中只有这一句话。

雷恩沉默了一阵，开始继续讲述起了他和巴尔塔扎尔往事的后续。

“雷恩，你的宝物到底是什么呢？”

“是什么呢……”雷恩陷入了沉思，“我收藏的财宝太多了，实在没法

回答这个问题。”

“不，雷恩，那些都不是宝物。”巴尔塔扎尔眺望着远处说到，“真正的宝物只有一个，那是值得为之赌上自己生命的东西。”

“最近我时常在考虑，最近我们到底是为了为了生命而生，为了什么而活到现在，我们真正想要的东西，又是什么……”

“我都你都干过恃强凌弱，靠着武力来掠夺的事情。但是仅靠着掠夺，就能找到自己心中真正的宝物了吗？”

这是巴尔塔扎尔在这个世界上给雷恩留下的最后一句话。

“巴尔塔扎尔去世后，我也陷入了深深的思考，比试前我曾和他约定，输掉的话我就要给他我最重要的宝物，然而对我来说最重要的宝物是什么呢？那段日子我一直在问着自己，之后我终于明白了，其实我从来就没有得到过什么宝物。巴尔塔扎尔也是一样……我的海贼生涯，也该到此结束了……”

在这之后，雷恩正式放弃了做海贼的行当，他拿出了大部分积蓄将巴尔塔扎尔的船修理一新，代替亡故的好友开始往来于世界各地从事经商。

“海贼雷恩·巴斯特拉尔”成为了过去的名字，现在这个世界上只有“商船船长雷恩 · 巴斯特拉尔”了。

“你就拿着那块宝石去参加‘大拍卖会’吧。”在临别之时，雷恩突然将“艾露朵之石”塞到了我的手中。

雷恩船长的这一举动让我惊呆了。

的确，如果我在“大拍卖会”上拿出这块宝石的话，我的名字一定会被所有人记住。

可是如此贵重的宝物，就这么随随便便给我，真的好吗……？

“哈哈哈哈哈哈！”仿佛看透了我的心思一般，雷恩爽朗地大笑起来，“对我来说，有这封信就已经足够了，这块宝石现在在我眼里，只不过是一块普通的石头而已，你就安心拿去吧，它会对你有用的。”

“每个人都有着自己的宝物，财宝、土地、人、名誉……这世间魅力无穷的东西数不胜数。但是真正重要的宝物只有一个，我想我已经找到了我的宝物……”雷恩转过身去，望向远处海边的码头微笑着说道。

“就是那艘船。”

那就是巴尔塔扎尔留给雷恩船长的，未来的人生意义吧。

这时雷恩船长突然回头问我。

“特蕾莎小姐找到属于自己的宝物了吗？”

雷恩船长的这个问题一下子把我问住了，的确我一直以来想的都是成为商人、参加“大拍卖会”的事情，属于自己的宝物什么的……还真没有想过。

不过……我清了清嗓子，用平静而又坚决的声音回答雷恩。

“虽然还没有，不过我一定会找到它的。”

第四幕

格兰波特不愧是整个大陆最大的港口都市，其商业街繁华程度简直是我之前到过的城镇所不能比的，而现在这里正在举行的“大拍卖会”，更是





有着“商人们的祭典”之称，所有的商人都以在“大拍卖会”上推出独一无二的珍稀货物，获得卖家关注并做成大买卖为目标。

而如今，怀揣着秘石“艾露朵之石”的我，也即将踏上这个全大陆的商人们所梦寐以求的舞台。

大拍卖场前的露天市场被大陆各地的商人摆设的临时商铺塞得水泄不通，这简直是难得的提升自己见闻的学习机会，我一面参观着各处摊贩上琳琅满目的货物，一面飞快地在日记本上记录着自己的见闻。

这里有产自大陆各地的，种类数不清的商品：古董、珠宝、香料、草药、矿石、纺织品，日用品……既有我耳熟能详的，也有我闻所未闻的。我要赶快全部记录下来。

而整个“大拍卖会”的最高潮节目，就是在格兰波特城中心的大拍卖场中所举办的“品评会”，这一环节是由“大拍卖会”的投资人——格兰波特城内的亿万富豪温达姆所主办，对世界各地的商人所呈上的奇珍异宝进行点评和甄选，在“品评会”上被评为第一名的宝物，温达姆将会花费巨资购入，作为赠送给他女儿的礼物。

对于想要在“大拍卖会”上一鸣惊人，成为世人瞩目的商人来说，“品评会”是不能错过的好机会。

在城镇中，因为机缘巧合，我认识了一位与我年龄相仿的金发少女，她的腿脚似乎有伤，走路一瘸一拐的，但即使如此她也还在努力地尝试着向前走，不过看到她接连摔倒之后我实在有些于心不忍，便将她扶起坐到一边，之后为她买来了饮料。

在和少女的交谈中我意外地得知，原来少女名叫诺雅，而她正是大富豪温达姆家的独生女。然而自一出生她的双腿就天生不便，因而大部分时间只能待在自己的家中。

尽管生为富豪之女，诺雅从小过着锦衣玉食的生活，可她也还是有着自己的梦想，她对外面的精彩世界始终充满着憧憬。

“我想去世界各地寻找各种从未见过的风景和珍宝，可是我这双腿……或许这辈子都无法实现这个愿望。但我还是坚持着，鼓起勇气走了出来，寻找着……或许能找到能够改变我的东西……我的宝物。”

我在这个女孩的身上，似乎看见了某些和我一样的东西。

从温达姆家的老管家吉尔那急急忙忙赶来寻找小姐的神态看来，诺雅像这样瞒着家人，独自一人外出也是常事了，吉尔向我表示感谢后，便扶着诺雅向大拍卖会会场走去。

“那个女孩原来是温达姆家的独生女……也就是说之后在‘品评会’上获得第一名的宝物会成为她父亲送给她的礼物吗？那么我也……”

望着诺雅远去的背影，我自言自语道。

只不过此时我尚未发觉到，在我的背后，一股恶意的黑影正逐渐逼近。

当我回过神来时，一个黑衣女人出现在了我的面前。

她穿着一身怎么看上去都不像是正常好人会穿的漆黑长裙，脸上带着妖艳而邪魅的笑容，而我注意到了，她的大腿上还纹着一个显眼的乌鸦刺青。

“小姐，你手中的这本日记，可是我一直在寻找的东西。”

那是傲慢而不容拒绝的口气，黑衣女人一面威胁着我，一面向我步步逼近。

我还没有来得及做出回应，手中的日记就被她一把夺走。

“这本日记我就收下了，作为支付的代价，这点礼物就足够了吧。”

话音刚落，我的腹部就挨了那女人重重的一拳，伴随着阵阵剧痛，我

支撑不住单膝跪地。

“我劝你还是尽早忘掉这本日记吧，这也是为了你好。”

望着那黑衣女人的背影，我内心充满了懊悔和愤怒。

为什么她要抢走我的日记，那本日记里难道有什么不可告人的秘密吗在。

但是我必须追上她，我必须夺回日记。

我一路追踪黑衣女人来到了露天市场，却意外地在这里再度和阿利重逢。

“大家睁大眼睛看好了啊，下一样商品更加不得了哦！”

“哦哦，对像您这样的贵妇人来说，这实在是再合适不过了啊！”

“这可是一条能够带来幸运的绒毯，各位有听说过北国首富卡夫卡家族的绒毯吗……”

“多谢惠顾！”

还是那熟悉的能把商品吹得天花乱坠的吆喝声，他还是一点都没变呢。

我们在矿山镇库里奎斯特告别时，曾约定要在格兰波特的“大拍卖会”再相见，甚至有机会的话，我还想和他以这里为舞台再来比试一场。

不过现在，我还有更重要的事情要做。

“什么，你的日记本被抢走了？哈哈哈哈……居然还会有对别人日记本感兴趣的人啊。”

“喂，这可不是什么好笑的事。”

对我而言，那本日记既是打开了我想要探索世界的欲望之门的钥匙，也记录了我旅行中各种点点滴滴的见闻，是我旅行中最重要的回忆的结晶。

然而那个女人却要我忘记这本日记，这究竟是为什么呢？

阿利停止了笑容，神情变得严肃起来。

“就让我帮你一把吧，毕竟之前还欠你一个人情呢。”

经过一番寻找，我们果然在市场上发现了那个黑衣女人的踪影，她似乎正在和另外一个男人进行着什么密谋，虽然我并没有听清他们在说什么，只听到了男人称呼那个黑衣女人叫做艾斯美拉达，她似乎是一个什么组织的干部。

在这之后，两人一起进入了大拍卖场之中。

大拍卖场，以商业而闻名的港口都市格兰波特城中，最为著名的标志性建筑。

而此时在这里，“大拍卖会”的高潮环节“品评会”正热火朝天地进行着。

无数来自大陆各地的商人纷纷献上自己带来的奇珍异宝，为的就是得到大富豪温达姆的一句首肯。

每年温达姆都会花高价购买在“品评会”上被评选为第一的宝物作为礼物送给女儿诺雅，而这个价格还在逐年增长。

今年温达姆更是开出了高达 10 亿元的天价。

虽然我早已决定参加“品评会”，可是我还没有确定，要在品评会上呈上什么宝物。

是雷恩先生让给我的这块“艾露朵之石”吗，阿利都很惊讶于我到底什么时候获得了如此珍贵的宝物，甚至于开玩笑地说要我卖给他。

如果是“艾露朵之石”参加“品评会”的话，想必会极有竞争力吧，可是……

珍贵是珍贵，但“艾露朵之石”真的是我最重要的宝物吗？

我对此有些犹豫。

但现在我还没有时间考虑这些，我一定要找到艾斯美拉达，夺回我的日记。

在大拍卖场的一角，艾斯美拉达和那个男人的身影进入到了我的视线之中。我看着他们又是一番窃窃私语，之后黑衣女人走进了侧门，而男人则在外面望风。

就看你的了，阿利。

阿利巧妙地利用话术吸引了男人的注意，并把他从侧门门口引开，而我趁此机会进入侧门，继续追击艾斯美拉达。

原来侧门后面通向的是格兰波特的地下水道，尽管道路错综复杂，但是在“一定要找回日记”的信念的支撑下，我终于追上了艾斯美拉达。

“为什么……这本日记上什么有用的东西都没有……真是白费力气了……”

艾斯美拉达的表情似乎非常懊恼。但是无论对她是有用还是没用，对我而言，这本日记是最为珍贵的回忆。

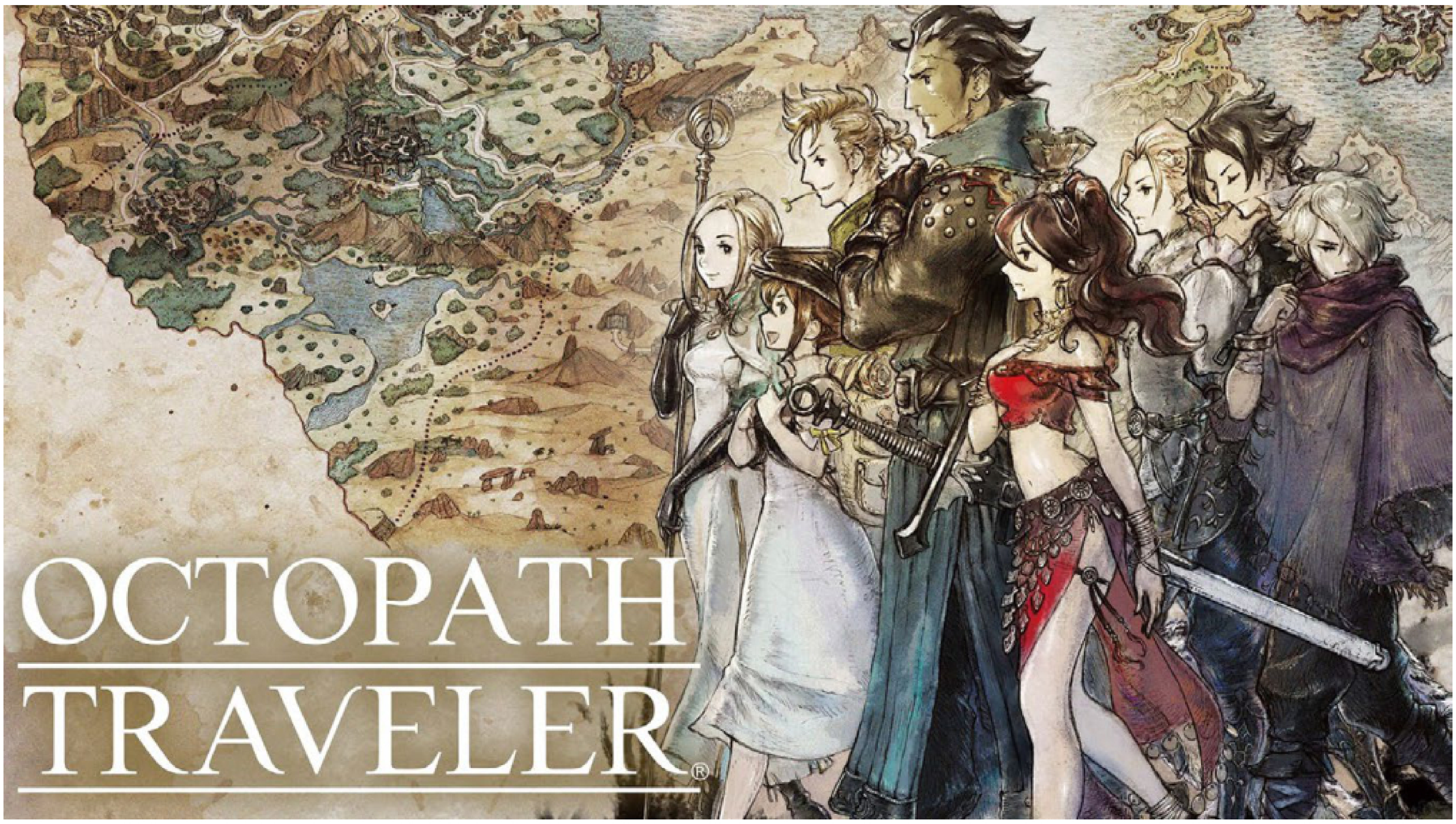
“小姑娘……我不是说了让你忘掉这本日记，看来你不打算听我的话啊……”

艾斯美拉达听到脚步声，回头看到了紧追至此的我。

“这本日记对我非常重要，我决不允许你抢走它！”

“那你对这本日记了解多少呢？”艾斯美拉达举起日记，“最初是谁？在哪里？什么时候开始写的？”

我不知道，我对这本日记最初的主人——那位无名的旅行者，我没有丝毫的了解。





“可是即便如此，它对我也非常重要！我因为它激发了对世界的好奇，它是我一同旅行的同伴，记载了我所有的最为珍贵的回忆！”

“虽然这本日记上并没有我要的东西，还给你也没所谓，不过……”艾斯美拉达的脸上露出凶相，“小姑娘，你追我们追得太紧了，恐怕还是在这里干掉你比较稳妥。”

“我不仅要夺回日记，我还要活着从这里离开！”艾斯美拉达充满杀意的话语并没有让我感到恐惧，反而激发了我的斗志。

“可不要小看我们商人！”

一番恶战后，体力不支的艾斯美拉达跪倒在地，这场战斗的胜利者是我。

“为什么你……那么执着于那本日记？”艾斯美拉达脸上带着困惑的表情询问我。

“因为它是……”我的脑海中浮现起刚来到格兰波特时和诺雅相遇的场景。

——但我还是坚持着，鼓起勇气走了出来，寻找着……或许能找到能够改变我的东西……我的宝物。

我的脑海中想起了诺雅的话。

“因为他是……我的宝物？”

——真正的宝物只有一个，那是值得为之赌上自己生命的东西。

没错，我想我也找到了属于我的珍贵的宝物。

尾声

“我是一个来自港口小镇的商人的女儿，我曾一直对大海的对岸抱有憧憬。我所想做的事情究竟是什么？我真正想要的东西又是什么？就在那个时候，我邂逅了这本日记。这本日记是一位无名旅行者所留下的东西，上面记载了他在世界各地旅行的见闻。这本日记激发了我的探求心，成为了我开始这段旅行的契机。”

在大拍卖场的展台上，我拿出了刚刚从竭尽全力从艾斯美拉达手中夺回的日记本。

我看到了贵宾席上坐着的诺雅，她对我的出现最初有些惊讶，但很快就变成了欣慰而鼓励的微笑。

“‘我想要成为独当一面的商人’——这是我一直以来的人生目标，在旅行中我认识了许多的人，也发生了许多的事……”

旅途中一幕幕的往事在我眼前浮现，阿利、雷恩……从他们的身上，我学到了很多我所不知道的东西，这些都是我最为宝贵的回忆。

“虽然花费了很多时间，但我终于找到了，”我清了清嗓门，尽力用我所能发出的最响亮，最清脆的声音说道，“我的宝物，就是这场给予了我如此之多不曾有过的邂逅和体验的旅行。”

我将日记本高高举起。

“这本日记记载了我旅行中的全部见闻，从中我感受到了这个世界的广阔，对曾经的我而言这简直如同梦幻一般，我认为它有着足以作为呈品参加品评会的价值，所以我想将它赠送给您……”

我望向坐在贵宾席的诺雅面前，将日记递向她。此刻，我似乎看到诺雅的眼中泛着泪光。

尽管这时我开始听到观众席上陆陆续续地发出不满的声音。

“还以为是什么东西呢，就这种破烂也想参加品评会……？”

“小姑娘你知道这里是什么地方吗？”

“我还是第一次见到有人在台上不知羞耻地拿出这种东西展示呢！哈哈哈哈！”

但我并不在意他们怎么说，在我心中，“它”就是我所找到的宝物，我将它呈上，赠送给我想要赠送的人，这就足够了。

贵宾席上，诺雅对父亲温达姆小声说了几句话，温达姆先生转过身来，高声宣布。

“我就要这本日记。”

全场哗然，所有的观众和参展商人都怀疑自己听错了。

但是温达姆先生的表情依然很平静。

“我的女儿自出生以来就腿脚不便，所以我才从世界各地购买各种奇珍异宝送给她，满足她的好奇心和探求欲。可是仅仅如此，真的能让她满足吗？但是当这个女孩把那本日记呈上的时候，我第一次听见女儿自己亲口说出“我想要这个”这句话。”

“特蕾莎，听你讲述着自己的旅行经历，我也仿佛像是亲身经历一般……所以从内心深处，我也产生了想要更多地了解这个世界。等我的身体条件允许之后，我也会出去旅行，也会继续在这本日记上记载我的旅行经历的。”诺雅的脸上笑得比任何时候都要灿烂。

“嗯，到时候我要第一个读你的日记哦。”我和诺雅做下了这样的约定。

当然，温达姆先生还是准备按照预定的价格，用 10 亿元购买我这本日记，只不过这笔资金对现在的我而言太过庞大，我实在无法坦然接受，便婉言谢绝了温达姆先生的好意。于是温达姆先生便向我许诺，有朝一日我若要开设属于自己的店铺时，他将把这 10 亿元作为投资用来支援我。

我和阿利也到了再次告别的时候，这次我们确确实实地约定了，再次见面一定要来一次真正的商品销售的比试。

终于到了归乡的时候了，对我而言，这是一次无比充实而圆满的旅行，因为，我找到了属于自己的真正的宝物。

我想尽快见到父母，和他们分享我的经历和见闻，只不过，我的脚步不会就此停止，为了尽早成为独当一面的商人，我的旅行还会继续下去。

另外，在离开格兰波特时还发生了一个小插曲：

在大拍卖场外我意外地邂逅了一位老工匠，原来他就是那本日记本的制作者，因为参加了品评会而认出了自己曾经制作的日记本，因此便在这里等着我想找我聊聊。

这位老人在 10 年前得了重病，这时一个名叫格拉姆 · 克罗斯福德的旅行药师治好了他，作为谢礼他将这本日记本送给了格拉姆，并建议他将自己的旅行见闻都写在上面。

格拉姆很快又开始了旅行，谁也不知道他的目的地是哪里，在这之后也没有听到有关他的任何消息。

格拉姆 · 克罗斯福德……他就是这本“无名旅行者的日记”原本的主人吗？

这个名字，我有些在意呢。



当克苏鲁遇上了《XCOM》

来认识一下恐怖风格战略游戏《凤凰点》

文：江少寒 编：稀饭 美编：Tawliet



“Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing,doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before.”

——爱伦坡，《乌鸦》

无论是开发商 Snapshot Games 还是《凤凰点》这款游戏本身，可能都不为大部分玩家所熟悉，但无论是谈及这个工作室还是谈及这款游戏，都绕不开一位在欧美游戏界颇为有名的开发者——Julian Gollop。这位创造了“《XCOM》系列”的游戏设计大师也是 Snapshot 的 CEO，更是《凤凰点》的总设计师。和后来在 2K 旗下的 Firaxis Games 手上发扬光大的“《XCOM》系列”有点类似，《凤凰点》也是一款回合制的策略游戏，人类需要对抗的仍然是入侵的外星人，但是这款游戏走上了和《XCOM 2》完全不一样的路线，后者抛弃了《XCOM 未知敌人》时定下的恐怖风格，而《凤凰点》却在这方面更进一步，玩家需要面对克苏鲁神话风格的异形怪物，每一个都有着不可名状的恐怖外貌，人类的世界也已经在他们的侵攻之下濒临崩溃，玩家不得不面对极度的资源匮乏和严酷的战斗环境。

为了补完这个世界观的细节，《凤凰点》在公布之后，就开始不断在他们的官网上面更新免费的剧情背景小说，本期的游戏剧场，我们将先为大家介绍一下这款并不广为人知的游戏最基础的设定，然后再和大家一起欣赏一下他们推出的第一篇剧情小说：《海中老人》。

谁是 Julian Gollop ?

在欧美游戏界，制作人一般很少会单独出名，因为他们更强调工作室中的凝聚力和每一位成员的贡献，也正因为如此，能够在这种环境之下留名于游戏圈子的，肯定都是备受推崇的大师，例如创造了“《文明》系列”的席德·梅尔，以及因为《模拟城市》和《模拟人生》闻名的威尔·莱特。

Julian Gollop 也是这些游戏开发大师中的一员。这位出身自英国的游戏早在 1982 年就开始投身于游戏设计——那时候他还是个初中生。这位狂热的游戏开发者甚至在伦敦经济大学进修社会学的时候，也把自己的大量时间放在了游戏开发上。他在当时创造了《混沌 巫师之战》和《叛乱行星》等面对早期家用计算机的作品，这些游戏本身都是回合制的战略游戏，可以说是在一开始就奠定了 Julian Gollop 对游戏类型选择的倾向。

随后在 1988 年，Julian Gollop 和自己的兄弟 Nick Gollop 创立了 Target Games，一家专注于游戏开发的工作室，并且名字很快就变成了 Mythos Games。以这个公司的名义，他们推出了在当年非常被策略游戏玩家们推崇的“《XCOM》系列”，其中包括了《幽浮 未知敌人》和《XCOM 末世》等作品。前者在从家用电脑登陆到 PlayStation 平台时，采用了《XCOM 未知敌人》这个新版本的名称，因此它也成为了日后 Firaxis Games 重新推出“《XCOM》系列”作品时新系列首作所采用的名字。

不过尽管作品销售情况还不错，Mythos Games 本身的经营状况则不太好，终于在 2001 年宣告关闭。随后 Gollop 创建了 Codo Technologies，专注于开发之前 Julian Gollop 推出过的作品的续作。但是在 2006 年，Julian Gollop 作出了一个很大胆的决定：搬去保加利亚共和国的首都索菲亚，开始自己的新生活。

于是他离开了自己的公司，成为了育碧索菲亚工作室的一员，一干就是 6 年。他期间参与了一些玩家们有所耳闻的作品，例如他作为联合创意总监，参与了 PSV 平台上的《刺客信条III 解放》的开发工作。

或许是因为不甘平庸，给大公司打够了工后，Julian Gollop 终于还是决定跳出充满条条框框的 3A 游戏领域，继续投身于开发自己过往的游戏作品。所以在 2013 年，他在索菲亚当地成立了 Snapshot Games——根据他的说法，比起在美国这样的电子游戏核心开发地区，留在保加利亚当地可以让工作室的运营成本削减到 3 分之 1，让这家独立工作室能免除掉一部分经济上的压力。

靠着这种“地利”优势，和新兴的独立游戏众筹模式，Snapshot Games 走过了稳健的 5 年发展，期间他们推出了当年 Julian Gollop 的作品《混沌 巫师之战》的重制版《混沌 重生》，在 Steam 平台上获得了不错的评价。而这家工作室最新的作品，就是让 Julian Gollop“重操旧业”的《凤凰点》。

《凤凰点》是款什么样的游戏?

从作品的框架上看，同为策略类游戏，《凤凰点》和《XCOM 2》的区别并不算太大。但是 Julian Gollop 在后者的基础上进行了各种细节上的重新打磨，比如改掉了躲在掩体后面大幅降低命中率的设定，而换为降低伤害，从而让玩家的布阵排兵更不依赖于随机性。同时游戏当中加入了更多大型敌人，我方也有载具登场。除此之外，游戏中甚至还可以瞄准敌人不同的部位来对其发动攻击，以对其产生不同的部位伤害和负面效果。

在世界观的构架上，《凤凰点》也与《XCOM 2》有些类似。同样是地球遭到异形生物的入侵而沦陷，蓝色星球燃起熊熊战火、各国各地支离破碎、人民百姓流离失所，一支代表着人类最后希望的军队在绝境下开始反击，夺回属于人类自己的土地。不过与《XCOM》抵抗的外星人不同，这次的敌人来自深海——那个实际上我们依旧对其一无所知的地方。

2022 年，一种与现存基因库有 99% 不同的超常病毒从永冻层中被发现，人类如同打开了潘多拉魔盒。这种被命名为潘多拉的病毒会改造、重组生物的基因，让它们异化成怪物。很快，整个地球的大海就沦为了敌人的领土，异形怪物们和有着病毒的雾潮一同开始入侵陆地，人类一败再败。这种雾潮来临时，会将生物转化为怪物，而且还有着很强的适应性，具体到作品当中，就是随着游戏推进，《凤凰点》中的敌人还将根据玩家的战略，衍化出不同类型的怪物来对抗玩家的战斗手段，

凤凰计划，一个被设计来抵抗潘多拉病毒的跨世界组织抵抗计划被激活，这个组织有着世界上最顶尖的科学家、工程师和士兵。玩家将扮演这个计划中的一员，但是当玩家激活计划后，会发现自己的部队和其他的部队完全失联，于是踏上了探寻其中缘由的路，游戏故事也是从这里开始。

除了玩家所在的凤凰计划之外，游戏还存在着三大 NPC 阵营：新耶利哥、希奈德里安和安努信徒——这一点也很像《XCOM 2 天选者之战》里散兵、死神和圣殿骑士三个阵营的设定。

新耶利哥是一支拥有着高科技武力的军事化组织，它存在的目的就是消灭一切病毒和异形生物。重火力、外装骨骼和粗犷的装备构成了这支勇武之师的风格。

希奈德里安则是拥有着现存最高科技实力的组织，但是他们对其守口如瓶。通过强大的技术实力，这个组织建立了圆顶避难所和雾潮排斥装置，在病毒雾潮来临时让自己的势力得到了庇护。他们也是激进的生态主义者，主张从过往的历史中汲取教训，并试图在这个“新世界”中建立一个新的强大的、能与潘多拉病毒和异形共处的人类文明社会。

安努信徒则充满了邪教徒的风味。信奉异神的安努信徒致力于掌控潘多拉的力量，他们主动感染病毒变异，渴望在这毁灭中寻求进化。当被感染后，病毒的虫巢意识将会侵略人的思维，让其渴望回归海洋，而安努信徒则通过他们的仪式切断这种连接，并以教会领袖的声音取而代之。经过病毒异化的人类拥有了更加强的力量，充满了生化武器的风格。

在这个世界构架下，有一个非常有趣的地方，那就是 Julian 在设计世界观时，大量的从洛夫克拉夫特的作品中汲取灵感。换言之，《凤凰点》也可以看做是一个克苏鲁神话风格的游戏，这一点相信大家可以从敌人来自深海，已经他们可怖的外形上看出来。

本作官网上放出了大量的故事，作者不一，但大部分都含有未知恐惧的风格。有一些是类 SCP 式的诡奇文档，有一些则是新怪谈风格的故事，还有一些，则是传统的克苏鲁式怪谈，比如接下来你会读到的这篇：《海中老人》。如果是对克苏鲁文化熟悉的读者，在阅读这篇故事的时候，可能脑海中会闪过很多东西：深潜者、印斯茅斯的阴影、地球黑暗角落。就算是对战棋类游戏不感兴趣的玩家，如果喜欢这类的故事，相信也能得到很多乐趣。

与此同时，官方放出了不少其他的短篇故事和阵营故事，散见于网络上，各位读者要是有专门去找，应该能发现不少这一类作品的翻译，所以本次《海中老人》的刊载只能算是抛砖引玉，如果对《凤凰点》或者这个世界观下的故事感兴趣的读者，不妨自行前往查阅。



海中老人

文：Allen Stroud 译：江少寒 编：稀饭 美编：Tawliet



《海中老人》（※ 注 1）是《凤凰点》的短篇小说中最早公布的一篇，篇幅也比较长，很适合作为大家了解这部作品世界观的开胃菜。这个故事当中有一些对于神话和流行文化元素的元素引用，而且缺乏明确的内容分节，所以本次刊登时我们为部分内容制作了注解，并进行了简单的内容分节，其余内容则尽可能保证了原汁原味。接下来，就请欣赏这个精彩的故事吧！

※ 注 1：本文的标题其实指的是希腊神话中的一个早期海神，即《荷马史诗》中“奥德赛”篇章（4：412）里提及的普罗透斯（Proteus），他经常变化形态，难以被凡人捉住，但抓住他的人可以让其预言未来。他的外号多被译作海洋老人，此处使用杨宪益先生的译版。

1995 年，我被告知祖父过世了。那年我二十七岁。

我们称呼他为祖父，但实际上他并非我父亲或母亲的父亲。我从未被告知他和我们真正的关系，只知道他是我们应该尊敬的“祖父”，而我也从未得知过他真正的名字是什么。（※ 注 2）

童年时，他会定期拜访我们。在每年的同一天，他会到我们家里，给所有到场的孩子带礼物。祖父来访日的前一天，人们会陆续到来，我们的小街上被来访者的汽车堵得水泄不通。父亲说他们全部都是我们的亲戚，但我从未在其他时候见过他们。客厅满是老人，我想大概都是祖父的朋友吧。母亲会让我帮忙做柠檬水给他们，然后我会和其他不同的男生女生玩耍。

我也从未得知过他们的名字。

最终，一些客人会离开，而其他的客人则会留宿。有的睡在地板上，有的睡在椅子上。我总是不得不放弃自己的床，睡在父母的房间里。

祖父会在清晨到访。有时，我会尝试保持清醒以便提早发现他的到来，但街上却从没有传来的汽车声或者脚步声。在太阳升起前，他就这么突然地出现在房间里，开始和大家交谈。他平等地对待每个人，不管年幼或者年长，就像他是每个人的祖父一般；询问他们近况如何，聆听他们的回答，并和他们握手。

我记得他的面孔。年老，黝黑，饱经风霜。他的双手和手臂粗糙得像是树皮，一些皮肤上有着鳞状的斑，这些鳞斑被光照到时会闪烁。其中鳞斑状况最严重的，是他左手手腕上的一个船锚纹身。他的眼睛是大海般的蓝色，一团灰发绕着秃顶，从前往后盖住了耳朵。



祖父走路有些踉跄，就像双脚比较笨拙，但他并不像其他叔叔婶婶一般显得虚弱。他和我们所有人保持了一段距离，不会帮忙烹饪或打扫清洁，仿佛他知道所有准备都是为了他的到访，也不希望因为他的参与而使这份心意白费。

吃过早餐，他会和所有孩子们坐在一起。这时祖父拿出一个大帆布包，从中取出带来的礼物，每件礼物都用麻线和精致的纸包裹起来。

起初，当我还很年幼时，感觉这就像一个额外的生日，但随着年纪渐大，我终于能分辨出这和生日的不同：祖父从来没给过我想要的礼物。

与之相对，我会得到贝壳，每年一个不同的。有些贝壳个头比较大，带着颜色和螺纹；有的则是无花纹或有图案的。我们家并不住在海边，所以一开始我并不知道贝壳是什么，但是和其他人一样感到激动。大人们会在每个人拆礼物时大惊小怪一番，彷佛那是某种特殊的奖励一样。

这些年来，聚会的规模在缩小。那些和我玩耍的男生和女生们都长大了。其中一些人消失了，我们之后再也没谈论过他们。老人们也会消失。但祖父每年依旧兴致勃勃地到来，每次都给我和其他留下的人带来新的贝壳做礼物。

出于礼貌，我会假装十分激动地倾听其他人的烦恼和他们对每年的聚会评价。我也像往常一般亲切地感谢祖父，因为以前表现得过于彬彬有礼，现在已经难以再去改变这种态度。

等祖父离开后，新的礼物会被我收进放着其他贝壳的旧鞋盒里。



在两次拜访间的时间里，我的父母不怎么提到关于祖父的事。任何我提出的关于他的问题都会被打断。

偶尔，我会从衣柜底部抽出那个鞋盒，取出所有的贝壳。为了试着找出被给予这些礼物的原因，我研究这些收藏有很长时间了。有的贝壳是大个儿的，有的则比较小，有的色彩斑斓，有的则很朴素，但没有任何两个是一模一样的，看起来并没有什么规律。有时我试着在学校的书里查找它们，但只能找到在年幼时被给予的、最初的那几个贝壳。

我猜上一次见到祖父，大概是我十一或十二岁的时候。那时只剩三个小孩留了下来，夹在一小群成年人和年长的叔叔婶婶中。我是最年轻的那一个。当祖父俯身握住我的手，我的问题忍不

住脱口而出。

“祖父，您给我那些贝壳是为了什么？”

他微笑起来，脸上的皱纹更深了。“当你准备好跟随我的时候，亲爱的，它们会是你的向导。”

当我开始对跟男生谈恋爱感兴趣时，鞋盒就被我收进了衣柜里，祖父也不再来拜访了。

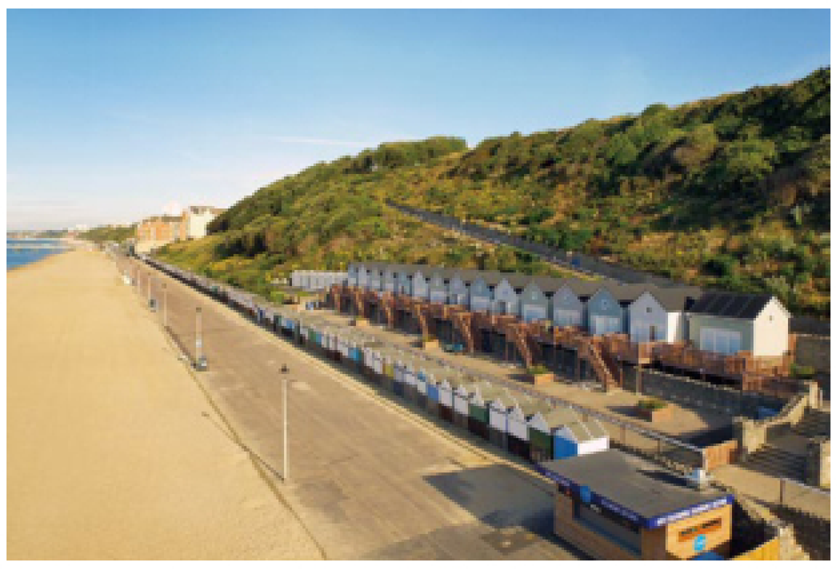
我结束了高中课程后去读了大学。英语和戏剧一直是我的兴趣，慢慢地，我用自己的天赋、资质和机遇争取到了这个学位。当我去念大学时，便搬出了父母的房子，并将自己的大部分东西都留在了那里，包括那个鞋盒。

当我毕业后回家收拾东西时，我还是将那个鞋盒留在了原处。

※ 注 2：文中的“祖父”在原文当中为 Grandfather，在英语当中可以指代祖父或外祖父。此处暗指是父系血脉的长辈，因此译作“祖父”。

二

我所拥有的第一间房子——现在我也还住在那儿——是一间位于伯恩茅斯海滨旁的排屋。当我第一次搬进去的时候，便想起了祖父和他的礼物。我一直很喜欢大海，在泳池里游泳永远和在大海中游泳的感觉不同。每一次我回到父母的房子时，总是想带走那个鞋盒，但是出于某种原因，我一直没有这么做。



直到现在，通过电话从父亲那里得知那个消息时，我又想到了那些贝壳。

“你可能已经忘了他了……”

“不，我还记得祖父。”我回应道。“小时候所有的聚会我都还记得。”

“哦……好吧……”父亲的声音听起来有些踌躇，他似乎想说一些事情，却不知道该如何讲述。“他留下了一份遗嘱和一些指示。”

“我想不出这和我有什么关系。”

“实际上，是有关系的。你是否介意回家一趟，我们谈谈这件事？”

驾车回我父母位于伦敦周边地区的家只需要不到一小时。在路上时，我不断回想那些电话里讲过的内容和那些奇怪的、紧张的用词。当我到达时，我会面对什么情况？

我惟一没考虑到的情况是：那个旧鞋盒被放在了餐厅的桌子中央。

“你妈妈正在商店里，”父亲告诉我。“她一会儿就会回来。”

“这些事情需要向她保密？”我问道。

“因为一些原因，是的。”父亲说道。他坐下后将一只手指放在了鞋盒的硬纸板盖上。绑住鞋盒的带子已经磨损发黄了。“我没打开过这个盒子，它们属于你。”他将盒子推给我。



我松开了带子，打开盒子并小心翼翼地取出每个贝壳。总共有十三个，其中至少有一个是我不认识的。我看了眼父亲，皱眉道：“十三个？我不记得祖父有拜访过我们这么多次。”

父亲耸了耸肩道：“你那时还很小，之后……他来的时候你并不在这儿了。”

对于错过了和祖父见面的机会，我有些后悔，但时间已经没法回头。“你打算告诉我这一切都是怎么回事了吗？”我问道。

父亲用手捋了一下他稀疏的头发。今天的他比我记忆中的任何时候都显得更加苍老。他靠在桌子上，思索着有哪些还没交代的话，看上去有些焦虑。“我们得讨论一下发生了什么，以及你需要做什么。”他说道。“祖父在波特兰（※ 注 3）有一幢小房子。你得去一趟处理他的后事。”

“没有别的人能负责吗？”

“不，必须由你来处理。祖父的遗嘱写得很清楚。”

我对着父亲皱了皱眉道：“我不明白，你为什么就是不告诉我到底是怎么回事？”

“为了你的安全起见，一定将这件事办好。”他说道。“我不想让你陷入危险，除非……”

“除非什么？”

“除非你自己选择如此。”

我盯着父亲，但他没有再说任何其他话了。看来我没法打消他的顾虑。“就这么办吧。”我决定道。

※ 注 3：指英国的波特兰岛，并非是美国的城市。

三

一小时后，我上了高速公路。那个鞋盒被放在了一旁的座位上，挨着父亲为我准备的、装着三明治的午餐盒。虽然我在开车，但我的思维一直沉浸在之前的谈话与将要去做的事情上。

前往韦茅斯和波特兰的旅途比以往要长一些。虽然路很好走，但是毕竟有一段距离。随着窗外的风景倒退，我思索着父亲曾说过的话，和那些他没能说出口的话。我并不擅长找地方，特别是这个地方并不好找，所以我特意用圆珠笔在城市地图册上画出路线、街道名称和房号，充当自己的导航图。

波特兰沿海公路是通往波特兰岛的惟一一条陆路。这里曾经也有过一条铁路，但很多年前就关闭了。堤道两旁的大海风景秀丽，路上也没什么车。今天天阴沉沉的，一阵大风刮过水面，荡起泡沫和水波。前方就是旧海军基地，我之所以会知道这里，是因为今年早些时候，他们关掉这个基地的事上过新闻。

当我驶出一个环形交叉路后，又接着驶进另一个环形交叉路。波特兰是个很小的岛，不过一个村镇的大小。所以在岛上任何地方你都能隐约看到波特兰城堡。我吃完父亲给我准备的最后一个三明治，沿着主路驶向邵斯韦尔和波特兰半岛（※ 注 4）。在道路尽头，靠近海边的地方，左转驶入一条短街。穿过短街后，还要再接着往前开。



这里的路况不太好，当地的交通也比较拥挤。岛上大部分地方都比较平坦，渐渐地，我两侧的房屋也越来越少。

波特兰半岛灯塔就在前方，醒目的红白色条纹就像大家记忆中儿童动画里的一样。我通过这段路，朝着一幢独立的小屋驶去。

那就是祖父的家。

我将车停在了屋子前。这幢房子没有车库或者停着废弃的汽车，只是一个单层建筑，旁边有一座小棚。这幢平房和岛上其他的建筑物完全不同。外墙白色的油漆已经褪色了，院子还摆着一张木质的西洋棋盘，就像我们在其他老酒吧见到的那种，但缺少了后者那质朴的魅力。

我从车里出来，朝屋子走去。这幢房子近海，大海就离后花园的围栏不远。父亲说他曾经询问过这座房产的价值，却被告知因为海岸下沉导致这里根本卖不出去。“那我为什么还要去？”我问他。“为什么不干脆将房子锁好，等它陷进海里。”

“因为我们欠祖父的。”

"欠他什么？"

"我不能说。"

我从杂乱的花园中找了一条可走的路。这里根本没人打理，灌木丛漫过了路面，路旁的杂草和我一样高。刺人的荨麻、荆棘和刺蓟潜藏在草坪里。泥土被翻起，坑坑洼洼的，就像有人在一年或更早之前挖开过这里一般。

我站在门廊上，面向门。长长的黄铜钥匙就在我手里。钥匙因为太大看起来和门锁并不匹配，但当我开锁时它很顺利地插了进去。

当门打开时，扑面而来的就是一股霉味，闻起来潮湿、发霉而且荒废。应该是素色墙纸下的墙壁发潮了。一开始闻到这里的空气时，我忍不住作呕，但我很快控制住了自己。这房子还是比我想象中要好一点。

我走进客厅拉开了窗帘，打开每一扇我能找到的窗户，踮起脚将那些小窗也打开了。一些窗户的挂钩被漆过，但这并不能阻止我打开它们。最终，户外的微风涌入室内，涤荡了浑浊的空气。

随着我在屋内探索，我发现了更多贝壳。它们到处都是，在每一个餐柜、架子、梳妆台和桌子上，覆盖在尘埃下。没有任何两个贝壳是一样的，和我盒子里的也完全不同。我用手指拂去贝壳上的灰尘，检查起来，很快手就被弄脏了。一些贝壳曾被损坏过，有人用胶水将它们修补好了。祖父一定花费了很长时间收集这些贝壳。这不是第一次我想知道其中的缘由。



在后面的房间里有一张餐桌。其中一张椅子被挪开，就像有人曾经坐在上面，最近才离开了一样。桌子上有一本打开的旧书，上面写满了潦草的手记。在书旁，我找到一支用刀削好的铅笔。

我坐下来仔细阅读，轻轻翻过书页。上面画着一些贝壳和人，并用线连了起来。我很难辨别其中都写了什么，但有一个单词十分显眼。

考狄利娅（※ 注 5）

我的名字出现在其中一页，上面还画着我。

我盯了这本日志一会儿。然后，将书页翻回开头。慢慢地，我开始能分辨出这些字母，并试图搞清楚它们的意思。

※ 注 4：波特兰半岛（Portland Bill）是指波特兰岛的南端。

※ 注 5：原文为 Cordelia，在威尔士语中有海之珍珠，海洋之女的意思。亦是莎士比亚的剧作《李尔王》中李尔王的三女的名字，此处使用朱生豪先生的译版。

四

我在公元 787 年来到这片陆地上（※ 注 6）。搭乘着奥丁运送的三艘船，我们抵达了这荒芜峡湾的深处。之前我们迷航了，但我们这群留在海洋迷梦中的灵魂，被众神之父（※ 注 7）出于他某种隐秘的目的而解救。以败军和幸存者的身分，我们上了岸，对于交易和劫掠的期望与幻想，都被无法驾驭的海浪所击碎。



我们在如今被称为淡水湾（※ 注 8）的沙滩上扎营，像任何一支败军般照料我们的伤员。我们的祭司奥拉夫进行了献祭仪式，以此呼唤众神，但众神并未听见他的声音。我们的敌人日以继夜地用大浪侵扰并冲走我们的营帐和补给。

奥拉夫找到我并和我说："我从这风中感受到了一只恶意的手，一种意图奴役我们的古老力量围困着我们。"

"祂是基督的神祇吗？"我问道。

"不。"奥拉夫道，"更加古老。就如这片大陆一般古老。"

"你的祷告的情况如何？"我说道。"众神之父应该会保护祂的子民。"

"众神之父只会帮助自救之人。"奥拉夫答道。他拉起袖子，转动手腕给我看他的手臂。皮肤上皱起了鳞片，如同从他血肉中生长而出。"海浪影响下的一份赠品。我不知道这意味着什么。"

"我们应该请教奥丁。"我说道。

"我们身处异乡的土地，我们的祷告对奥丁而言如同窃窃私语，难以传达。离我们更近的是一个陌生的海神，祂知道我们并非是祂的信徒。"

"那我们该怎么办？"

"我们可以安抚这位古老的神明。"奥拉夫说道，"我们必需为祂准备一场献祭，以求祂让我们活下去。"

"我不能背叛我的信仰。"我说道。

"我也不会，我们任何一个人都不会。但如果不安抚我们的敌人，我们将永远无法抵达瓦尔哈拉（※ 注 9）。"

那一晚，我听见了海水的话语。那是以我无法理解的语言发出的、针对我们的，残酷而凶恶的诅咒。对于这片陆地的拥有者而言，我们是外来的入侵者。那晚我无法入睡，便和其他人一起聚在奥拉夫身边，看着他割开两头羔羊的喉咙，将它们投进大火中以平息神明之怒。"这也许能撑一段时间。"他说道。"但我害怕我们的敌人会向我们索求更多。"

次日清晨，海风平静下来，我们向内陆进发，抛下我们的船只。



就是那时，岛上的住民发现了我们。

※ 注 6：这里说的就是有史可查的第一次维京人入侵英格兰西撒克逊的三船事件，也有说法是公元 789 年。

※ 注 7：即奥丁，他也是暴风雨的化身，所以前面的运送可能是指随风漂泊。

※ 注 8：此处指波特兰岛的淡水湾。

※ 注 9：北欧神话中的英灵殿，女武神将死后的英灵战士带往此处。

五

房子里有些声响，就像有其他人在屋子里一样。我停下阅读，抬起了头。太阳低沉，窗边的常青藤将手指般的影子投进了客厅。我站起身，走向常青藤影，凝视着凸窗外。没有任何人。一定是风声。

我再次环顾房间四周，视线扫过一摞放在贝壳后面的旧书，和一个放在沙发旁小桌子上的废弃茶杯。我拿起茶杯到厨房水槽，打开水龙头时，水管发出了磨擦的声响。些许水沫被呛出，随后才渐渐变成了稳定的水流。

我将茶杯清理干净，找了一个水壶将水装满。但当我打开电源开关时，并没有反应。房子恐怕早就断电了。

我扫视厨房。这里有一台锈迹斑斑的旧煤气灶，一台我不敢打开的冰箱和几个装着各式盘子与餐具的橱柜。其他几个东西对我而言比较陌生。墙上有破损生锈的刀、剑和斧头，有一些看上去非常古老，一柄斧子的斧刃甚至随着我的触碰碎掉了。



回到书旁，我重新看向那些文字，找起我读到哪儿了。这些细长的笔记都长得一样。是同一个人写下了这些故事。不论真假，它们都被同一个人记录下来。你们或许会觉得这是编造出来的，但我没有发现涂抹或者拓印的痕迹。一切就自然地展现在书页上。

我坐下重新读了起来。

六

这些村民的语言很陌生，但过了一阵子我们明白了他们的意思，并提出了交易请求。他们一直在观察我们，看着我们登陆并在海滩上忍受磨难，等待着，直到我们决定往内陆迁移，才在我们面前现身。

一名骑手被派去他们领主那里汇报消息，在等待时，我们和当地人交换了情报和食物。奥拉夫问了当地人很多关于宗教的问题，但是他一开始很难解释清楚自己的意思。

“你们还崇拜其他什么吗？”他最后指着一位白衣男人脖子上的木质十字架，这么说道。

“除了基督和圣父外，我们不崇拜任何其他神。”男人回答道。“我们很久以前就抛弃了其他异教。”

奥拉夫指着大海：“那你们如何安抚那位神？”他问道，“我们感受到了祂的盛怒，如此可怕。你如何回应祂？”



“我们不在祂的统治领域中通行，”白衣男子说道，“所以祂就不管我们了。”

奥拉夫和白衣男子对这些奥秘进行了更深入的讨论。我离开他们，沿着海岸漫步。在远离我们营地的地方，我找到了一些白色碎石，被嵌进了台阶与粗糙的墙里。在白色碎石上，我看到了远古部族的画像，画着一些简陋的人影，正对着潮汐躬身。

看来，这些古人了解我们的敌人。

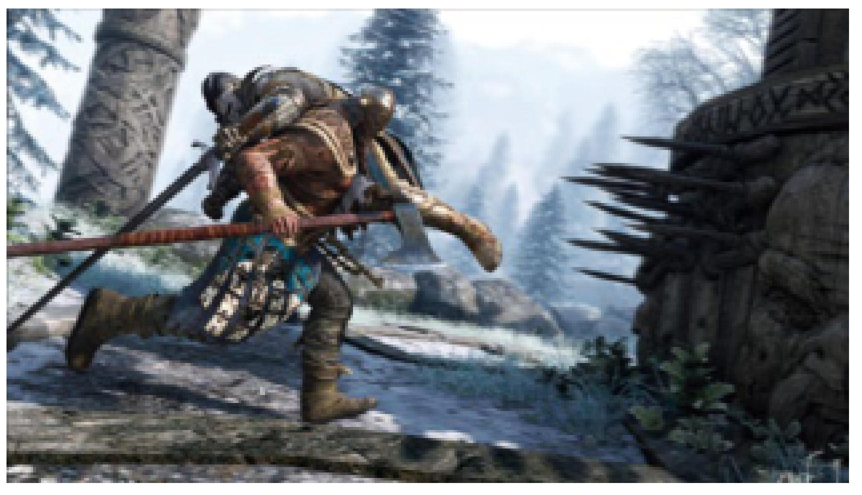
呼喊声拉回了我的注意力。骑手们已经到达，他们的坐骑因为旅途辛劳而浑身大汗。当我匆忙赶回营地时，他们的领队下马，正自我介绍。

新来者名为比杜赫德，是国王青睐的管事。他的胡须是棕色的，被修整编起。他用我们的语言和我们交谈：“你们跟我来。”他说道。“所有商人都要得到法律的认可。”

我看了看我的船员和他们的船长，他们没有任何一个能再忍受长途跋涉了——不管这群骑手从什么地方来。但是管事并不在意这些。“要么，你们遵从旨意；要么，我们会把你们赶回海里去。”他警告道。

村民们一个个畏缩地退开了，比杜赫德和他的士兵们将长矛对着我们。我们的人数很多，难以被包围，所以他们通过用我们不懂的语言喊叫、嘲弄我们来试图营造出优势。

我不清楚是哪方先流下了第一滴血，但我看见了一股鲜亮的血泉，听见了一声兴奋的尖叫。然后，我拿起了我的斧子，走向管事的一名士兵，架开他的长矛，砍向他的脖子。这名士兵的锁骨碎裂，哭号着往后坐倒，因为他自知无力自救。随后我欺身靠近，抓起他的皮质上衣，再猛地撞在他的身上。当我们摔进土里时，他已经喘不过气来。我不停地向他脸上砍去，将他的头盔砍得凹陷下去，割破了他的眼窝，直到他的大脑和眼睛在地上搅成一团。



站起身环顾四周，战斗的狂怒从我身上褪去，只留下沉重的四肢和情绪。战斗很快就结束了，比杜赫德和他的人在我们面前伏尸遍地。

一只手抓住了我的肩膀。是奥拉夫，他胡须上沾满了血迹，冲我咧嘴一笑道：“不论如何，这也算一场对古老海神的献祭！也许我们又能看见我们的家乡了。”

“是啊，也许吧。”我站起身道。

七

我站起身来，视线被之前见过的、挂在墙上的古代生锈斧头牢牢吸引。难道这就是……<u>**不，这不可能**</u>……

这一切让我心烦意乱。太阳正在下山，我也无意留在这里过夜。我回到车上取了一支钢笔和一本笔记本。从前窗开始，我记录着我能看到的一切，并为那些感觉有价值的线索写下注释。像贝壳和破旧武器之类的东西我都以问号标注，因为只有专家才能辨别出这些东西的全部种类。仅仅思索这些东西，就像是对于我童年的一种亵渎。我不确定自己是否准备好了。

我从书架上拿起一块有着三条波浪刻线的白色石头，这让我想起了故事中那些画有对着大海躬身之人的石头。石头下面是一沓褪色的照片，大部分是黑白的，也有因岁月泛黄的。孩子们和大人们围绕着祖父。他看起来总是不变的——年纪很大却并非是最老的那个，总是坐在同一个地方，脸上带着同样的微笑。



我翻过照片，在背面看到了一些用铅笔写下的日期。1924、1932、1946……

祖父收集的书都比较小众。我查看了作者的名字，有**洛夫克拉夫特、德雷斯、雷伯、布洛克、霍华德、霍德斯克**（※ 注 10）。没有一位是我熟悉的作家。这些书都是旧版精装本，被翻阅了很多次。其中有的书里，用铅笔标记了页码并圈出了段落。

书中某一段话跃入了我的视线。

那永恒长眠的并非亡者，在诡秘的万古中，即便死亡本身亦会消逝。（※ 注 11）

我打了个寒颤，将书放了回去并冲向水池。在自己意识到之前，我已经在洗手了，我甚至不知道自己为什么会这样做。

<u>***我一定要稳住！***</u>

关掉水龙头，我用抹布擦了手。一阵狂风将房子刮得咯吱作响。这幢房子准确来说有多老了？<u>***这些东西到底有多老了——***</u>

“有人吗？”

这个声音吓了我一大跳。“是谁在那儿？”我说道，同时转身看向墙上的一柄剑。

一名中年男子的脑袋从门口探出环顾，望向客厅。他戴着一副厚厚的眼镜和扁平的帽子，蓄着浓密的八字须。“抱歉，我并不是想吓你。只是我们这里平时没什么车，所以我才过来看看。”

“这里是我祖父的屋子。”我脱口而出，“他去世了，我来处理他的身后事。”

“去世了？”男子皱起眉头道，“我还以为这里没人住呢。”

“你是谁？”我问道。

“哦，对了，我叫山姆·布拉德利。”他伸出一只手，我有些犹豫，不过最终还是决定握住。与他热情的笑容比起来，他的握手无力且草率。“住在邵斯韦尔已经八年了，但大部分人还是觉得我是外来者。”

“这就是你认为你可以随便闯进别人房子里的理由？”

“抱歉，我……”他的微笑消失了。他用手擦了下脸，试图想出如何回应。“是这样，在这里发生的事情很少有本地人注意不到的。我想最好我——”

“看来你想错了。”

我们互相盯了对方一会儿，直到他畏缩并移开视线。“那么我就走了，很高兴看见一切安好。”

是啊，我也是。”

“你真的不应该一个人呆在这儿。如果你有什么需要我可以——”

“我没有什么需要，谢谢你。”

我跟着他到走廊，注意到他的视线恋恋不舍地扫过祖父的东西。当他出去后，我关上门并从内反锁。**总算打发走了。**



在右侧，我发现了保险丝盒并打开了它。其中两个断路器已经跳闸了。我打开开关，门廊的灯亮了起来。这下方便多了。保险丝盒旁的墙上有一个电话。我拿起听筒，却没有拨号音。

该死。

我再次拿起我的笔和笔记本。这一次，我有条不紊地将所有书籍、装饰品和家具都清点了一遍，列了出来。我走进后侧的卧室，将所有旧衣服和其他我能找到的东西都记了下来。在一个抽屉里有一沓旧报纸，其中有的已经发硬变脆。报道被剪了出来，上面有更多用铅笔圈出的单词和字母。比起我之前在自己家中远离这里时，如今我身处此地，这一切竟然变得更加神秘，有更多的谜团需要去反复思考。

当我最终决定歇会儿时，外面的天已经黑了。用从父亲那儿带来的茶叶，我拿水壶煮了壶茶。

然后我再次在餐桌前坐下，打开了那本书。

※ 注 10：依照次序，这里提到的作者分别是——“洛夫克拉夫特”指的是霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特，克苏鲁神话的创造者。

“德雷斯”指的是奥古斯特·威廉·德雷斯，洛夫克拉夫特的作品版权继承人，继承完善了克苏鲁神话体系，但是对于他构筑的框架是否符合洛夫克拉夫特的观点，一直存在比较大的争议。

“雷伯”指的是弗里兹·雷伯，著名美国科幻恐怖奇幻作家，其作品同样影响深远，“剑与魔法”类别小说的创造者之一。

“布洛克”指的是罗伯特·布洛克，著名美国科幻恐怖作家、编剧，代表作为《惊魂记》，后被希区柯克改拍电影。

“霍华德”指的是罗伯特·欧文·霍华德，美国著名科幻奇幻作家，代表作为《野蛮人柯南》，“剑与魔法”类别小说的创造者之一。

以上这四位皆是“洛夫克拉夫特作家圈”的成员，他们与洛夫克拉夫特是好友，经常互相借用创作元素。

“霍德斯克”即罗伯特·霍德斯克，英国科幻奇幻作家。

※ 注 11：出自洛夫克拉夫特的《无名之城》，此处采用竹子老师的译版。

八

战斗过后，村民们再也没有回来。相反，他们将自己关在了家里。奥拉夫走下山坡到他们的住处，请求再次和白袍男子对话，但是回应他的只有寂静，没有任何人为他打开房门。

船长们聚在一起讨论，最后决定放弃这个地方。我们应该将从比德怀特和他的士兵那里得到的，少的可怜的战利品带回家乡出售。基于我击杀了两名敌人的战功，我分得了一个属于管事的银制臂章。

当我将臂章穿过我的手腕时，我发现手掌附近的皮肤长出了粗糙的鳞斑，就像是奥拉夫给我看的那种。

看来我也被诅咒了。

所有长艇都已经准备就绪，所有人都上了船。当云聚集在东方时，我们下水了。一阵狂风猛地袭向我们，试图将我们送回岸上去。但我们是奥丁之子，我们奋力划桨，迎着海神的风浪前进。

肌肉和筋骨与船化为一体在运作。我随着鼓声不停地划动船桨，敌人愤怒的激浪将我淋透。手臂上的皮肤有些发痒，但我不敢去关注它，因为那意味着我将不得不放下手头的工作，还会向同船者暴露这个诅咒。

“托尔（※ 注 12）正对我们发怒！”坐在我旁边的男人吼道。



“不！”我告诉他。“奥拉夫说祂是一位来自深海的古老神明，憎恶着我们对信仰的坚定”

“奥拉夫这个乌鸦嘴！”我的同船者咒骂道。

天空是带着厌恨的黑色，大海如同一面堵在我们前路上的墙。每次大浪袭来，我都认为我们的船要沉了，但是我们如同生而为了驯服大海的战士般坚守着、抗争着。

真希望我们的敌人像我们一样是凡人，和我们一样有着思维与肉体上的弱点，有着所有平凡男女都有的疑惑和顾虑。当我划桨时，心跳慢了一拍，桨从我手中滑落，一声巨响袭来，大浪撞向我的胸口，将我从位置上撞开。

我失去意识前，最后记得的是奥拉夫随风传来的话：“我们献上了其中的一员！伟大的主啊！现在，请赐予我们通路！”

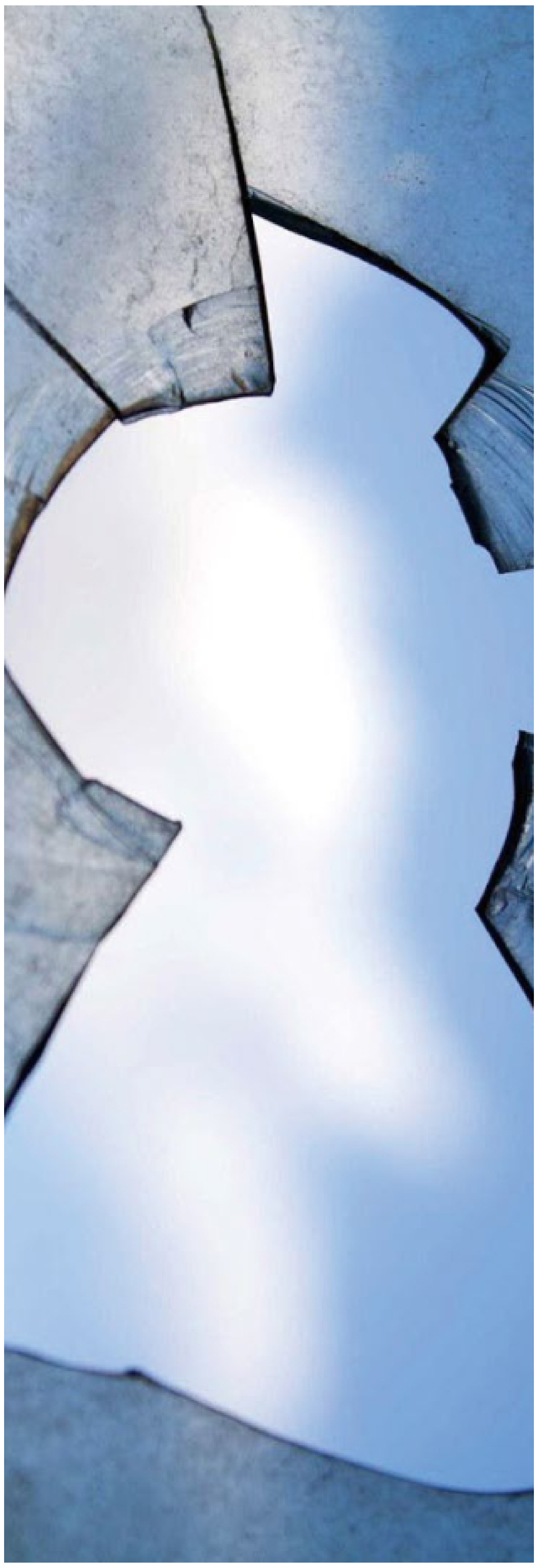
※ 注 12：北欧神话中的雷神。

九

厨房窗户被向内打碎的声响，将我的注意力从书中拽出来，移向房间另一侧。凝视着黑暗，我手里拿着一把剑。我不记得什么时候将它从墙上取下了，但是沉甸甸的剑刃令我感到安心。

我注意到一块石头躺在桌面上，石头被纸包住，用绳子系着，就在我不久前坐着的地方不远处。我想去把它捡起来，但是我不能这么做。窗上漆黑的破洞正监守着我，等着我移动、呼吸，做任何会暴露我的事。如果我呆着不动并保持安静，它就无法看到或听到我。

我凝视着那个被包住的石头，回忆起过往的那些聚会和贝壳。那条系着的绳子和我童年回忆中的一模一样。意识到这点起了作用，我能动了。走向破损的窗户，我向外凝视着黑夜。看不到外面有任何人，但是……



不要跟随他们，不要读那本书

我盯着纸上的文字，试图去领会它的意思。不管是谁在外面，他在警告我。但我的父亲和祖父都希望我到这里来，希望我能面对这一切。那些多年前我问过的关于贝壳的问题，如果它的答案存在于某处，那么一定是在这里。

在这里，等待着我。

十

当我在沙滩上醒来时，海水正拍打着我的脸。站起身，我跌跌撞撞地走回被废弃的营帐，吃掉了任何我能找到的食物，并试着用湿木头生火。

整整三天，我都过着那样的生活，没法使自己干燥或者暖和起来，因为天空不断倾泻着它的怒意，并不作美。没有人从村庄过来。没有人敢。



我手臂上的奇怪鳞片迅速蔓延开来。在我虚弱到无法照顾自己前，我在自己的脸上、手指和脖子上都找到了几块鳞斑。

当时，我认为之所以会发烧是因为在沙滩上受寒，但现在我知道真正的原因了。我是被献祭给了海神，并经历了一个成为祂工具的变化过程。

有人带我离开了海滨。一张柔软的床、温暖的火焰和滚烫的浓肉汤让我找回了一点自我。我还记得温和的眼眸与安静的话语，尽管我只能记起其中一点的话语内容。

后来，有十分响亮的声音、呼喊和尖叫。要分清其中哪些是我发烧中的梦魇，哪些是来自现实，至今仍是不可能的。

我不知道自己在床上睡了多久，或是我花了多长时间恢复。当我重新有了知觉的时候，发现自己浑身都是生长鳞片的伤口。坐起身时，有一个人躺在房间的角落里。我慢慢走过去，注视着一张眼睛失去神采的脸。那是一位很早之前就死去的女人，身上覆盖着同样的鳞片。

我走到外面，发现了更多尸体。有一些尸体从他们死去的地方被拽出来，拖到村子中央闷燃着的柴堆中烧掉。

只有我活了下来。

在那个地方我继续住了很多天，风雨一直笼罩着这个岛。当人们终于从北方据点冒险前来，风暴已经将大地冲刷干净了。

没有人认识我，但我还是设法让他们明白不能靠近，否则他们也会染上杀死了其他人的疫病。

我像这样独自生活了好几年。

十一

天已经很黑了，我也很冷，并不想出去外面。我心中的成年人部分解释说，之所以做出这个决定，是因为我不相信自己能在这陌生的路上开回去，但我自己知道真正的原因是什么。不管是谁扔了那块石头，他可能还在附近，监视我是否试图离开。

我拿起那本书和那柄剑，走向祖父的卧室。将床单掀走，从衣柜里取出一套新的铺上。据我所知，他可能就是在这里逝世的，就在这张床上。我还记得山姆·布拉德利说过的话——我以为没有人住在这儿。当然，应该有人叫了救护车？一定有老人去世的相关记录，不然父亲怎么会得知这件事呢？



我关上房子里所有的门，并熄掉了所有的灯。这间小卧室并没有窗户，只有一扇带锁的门。我利用这点确保了安全，坐在挨着台灯的床上，打开了灯。

那柄剑被我用双手拿起查看。剑刃已经生锈，有不少凹痕，但是木质手柄上雕刻的符号依旧清晰可见。几百年前，这曾是一件极好的武器。我想知道祖父是不是在故事中人们扎营的地方发现它的？如果那个故事是真的话……

我将剑放在了随时能够轻松拿起的地板上，躺下身来，盯着手上日志那破旧的封面。我应该读下去吗？最好不要。这可不是什么睡前故事。

我熄掉了灯。

十二

时间流逝，人们重新回到了村子里。我和他们保持着距离，住在陆地的边缘，听着海浪声。这声音安抚了我，成为了我的伴侣。海水中蕴含着话语，那话语是关于一个时机到来后将被揭示的目的。

我收集了自己能找到的关于过去的一切。破损的剑和斧子、衣服和丢弃的饰物。我将他们随身安放起来，一开始放在我建造的临时住所中，后来是在我的家里。

我在海中游泳时，倾听到掌控我的陌生神明的呼唤。我能在水中深潜，在水面下潜的越来越深，在深处，祂的话语在我脑中变得洪亮而清晰，但我还是不能理解祂的旨意。

从水中深处中我带回了各种贝壳，用以回想起自己每次到过的地方。



村子重新开拓起来，我在远处见证了其中人们的生活与死亡。相比之下，我衰老得十分缓慢，并疏远他们。虽然有时候会去帮忙，但我大部分时间都离群索居。他们给我起了几个名字，还编起了关于我的故事。在他们的炉火光芒之外，我微笑着守望他们。

大海总是将我呼唤回来，而且有那么一段时间里，在大海的怀抱中，我感到了一种比起对陆地来说更强烈的归属感。但我知道这还不是自己进入深海的时候，所以我重返陆地以保持某种人性。

有一段时间，一位女人进入了我的生活，和我共度了一段时光。艾尼尔是她的名字。在病逝前，她诞下了一个孩子，我将孩子送回了村庄中去生活。

几年后，一位女孩造访了我。她在我的家里坐了三天，直到我现身。当我现身时，她轻抚我毛茸茸的脸颊，叫我祖父。看来时间流逝得比我意识到的要更快。她是我和艾尼尔的孙女。那晚她留了下来与我交谈，但自那以后我就让她离开了，因为我怕我皮肤上的疫病会夺走她的生命。

那之后又过了一段时间，一位男孩前来见我。我依旧和他保持距离，但是稍后我的态度变得温和，并与他交谈了一晚。他是我的玄孙，他告诉我，我有了很多亲属，大部分都住在岛上和附近的海岸上。

我知道了很多人和名字。当我学会写字后，我将他们记录下来，但那时候没有太多可以用来书写的东西。我将记号刻在石头上，就像很久以前居住在这里的古人一样。

岁月流逝，海神变得安静起来。更多的船只来到了波特兰，两座灯塔也被修建起来。我的后代生活在这些人之中，有时我会去拜访他们，但从不久留。不然我会感染他们，即便我从未见过这种迹象。我从未告知他们任何关于这种诅咒在很久之前夺走了村民们的性命、以及我如何幸存下来的事。

后来纸张变得便宜了，我也得以记录更多我的生活。打字机和计算机从来都不是我能掌握的东西，但是我很快就学会使用易于获取的铅笔和练习簿。我记下了一切我能记得的事情，可能有上百件事，包括每位我见过的家庭成员的画像。



后来，很多人搬走了，我收到了去拜访他们的邀请。过了一段时间，我开始接受这种邀请。

就在那时我找到了你，考狄利娅。

十三

我睁开眼睛。那本书和那柄剑还搁在我之前放它们的地方。难道我读完了全部内容？我不确定，一切都只剩下模糊的印象——祖父宽厚的脸庞，他的声音，书页上和我脑海中的话语。有那么一瞬间，我能看到那些面孔，全部的面孔。

我看着镜中的自己。圆睁着的疲惫眼睛回望着我，只看到了一张苍白的脸。我有入睡吗？故事中的文字和图像与我以前的记忆混杂在一起，无法被理清。这是真的吗？这其中有任何是真的吗？

我打开了冷水龙头，水管像之前一样摩擦作响。我的手不停颤抖，一声怒吼充斥着我的脑海。冷静下来！溅在脸上的水花让我恢复了某种镇静。这里没人能看到我如此狼狈，我有时间去平复。

我关上了门，坐在厕所里。在这个小房间里我是安全的。之前发生了什么并不要紧，我已经醒了，还能看见周围的一切。我能感受到一切，因为干裂而抽痛的嘴唇、湿润的手指、我底下的座位。我的呼吸，一进一出，一进……一出。

一进……一出。

我等待着内心的骚动平复，让它平静并褪去。直到那时，我才开始思考起自己读过和记住的东西。这次我关注于那些讲过的和描述过的事物。那些贝壳、破损的武器、皮肤擦伤，这些都在房子里有所体现。如果这个故事是虚构的，那它要周详严密地编织我在房子里看到的一切。那些短小的关于事物的评论和拜访人们的事情与我的记忆也能对上号。这一切都像是让我得到了解答。

我的祖父已经有一千多岁了。

一念至此，我本能地爆发出笑声，使我嘴唇上的伤口又裂开了。很快笑声变成了干咳，我回到水槽不住地干呕。胃部发出的咕噜声提醒着我，从昨天起我已经没有进食过了。房子里不会有任何食物。

我再次打开水龙头，在水池里洗去涎水。我不能呆在这里。也许我应该驾车离开？

不，我不能这么做，尤其是我已经如此接近答案了。

打开盥洗室的门回到卧室，我拿起那本书，回到了餐桌旁。铅笔和我的列表还放在原地。

我看了眼破损的窗户。外面的景象不出意外地沐浴在晨光中，我能看到没有修剪的草坪和晦暗的云。



坐下后，我打开了书，查看昨晚窗户被打破前我读到的部分，并检查了之后的两三页。故事继续了下去，但并没有一个细致利落的总结。取而代之，我发现了详细的族谱，书页边缘有人们的素描，到处写满了注释。我往回翻了些，没有看到这些新添加的东西。很好，至少我还没有完全疯掉。

我听到一个声音，起身环顾四周。它来自外面，我无法听清那些单词，但我绝对听见了。我站起身，在细想之前我差点走出了房子，然后我停了下来。如果我是——

不！我需要答案！

门把手有些湿滑，我脱手了，但这并不能让我停下来。我匆忙绕过房子来到右侧，直到我站在窗户对面的草坪上。

这里没有人。

“布拉德利先生，我知道你在这儿。你昨晚向房子里扔了块石头。”我大声说道，等待着回应。

没有人回答。

我环顾四周。如果有人藏在附近，我不知道会在哪儿。祖父栅栏里的花园杂草丛生，但是这之外都是平坦的田野，几乎没有别的东西。我听着大海的声音和海鸥的鸣叫，视线扫过那个方向，我再次听到了那个声音，难以确认，像你无法听清的一场相隔太远的交谈，但你知道话是对你说的。

一声巨响，我转过身。有人在房子里，他们趁我在外面的时候绕过了我。他们在客厅——不，他们现在在餐桌旁，就在书那里。

“布拉德利先生！”

我跑回门口，猛地推开门，快速穿过客厅来到他对面。当我进来时他面对着我，帽子放在了桌子上，露出了冷汗涔涔的光秃前额。那本书在他的左手里，他的右手向前伸出，像是要阻挡我一般。“请不要阻止我，”他说道，“我只想要这个。”

“为什么？”

“因为他会将一切写下来给你——这一切是如何产生的。我比你更迫切地需要它。你的人生路还长着呢。”

我皱眉看着他。然后我意识到了他的意思。“你得了癌症。”

“实际上是白血病，但从结果而言都一样。我只有五个月的寿命了。你的朋友这里有治疗的方法。”

“他的诅咒并非是一个疗法，这没办法帮到你。”

“你是受过培训的医生么？”随着他说话，布拉德利的脸红了起来。他愤怒而绝望，试图为自己辩护：“这样的重大发现需要在适当的条件下，在实验室里接受检验！”

“我同意。”我向前一步，他向后退了半步，让桌子隔着我们俩，“看看你四周，这像是一个科学家的家吗？我的祖父只是一个古怪的人，喜欢大海和收集旧东西。”我将声音放低，“你的生活一定很艰难，但这并不是解决办法。”

他的肩膀塌了下去，逃开了我的视线。我做了一个决定，绕过桌子，将手放在书上道：“这是我的。”我说道。

他的态度变得强硬，他夺过日志并抓住我衬衫的领口，将我向后推到了墙边的橱柜上。“你以为我不记得那些贝壳、那些礼物和那一切了吗？我甚至还记得你，考狄利娅，带着愚蠢的笑容坐在那儿，如此确信自己是被选中的那一个！”

“被选中的那一个？你是什么意思，我什么都不清楚我——”

“啊，是啊，你当然不清楚！”

他抓住我的脖子，收紧力道，我挣扎着呼吸。有洪亮的声音在我脑袋里响起，渴望、催促，仅管我并不明白那些话。我摸向身后，手指抓住了一个大个儿的贝壳。我拿出它，用尽全力砸在他的头上。

贝壳撞碎在他的耳朵上。他呻吟着，眼镜掉了下来，人倒在地板上，放开了我。



地毯和桌子上都是血。布拉德利倒在那些曾经生活在黑暗与水中的东西的碎片中。坚固而易碎的外壳，古老且被遗弃，现在为了达成新的目标而损坏了。多年来我们双方的等待与成长，就是为了最终在这个瞬间相遇，并成为同一目的中的一部分。

我向外跑去。

匆忙离开房子，我穿过田野来到悬崖边。大海正对着下方的岩石冲刷，泛起无数白沫。在这之中，我看见了一个赤裸着游泳的男人。他抬头看向我。

“祖父！”

他浮在海浪中。大浪随时可能将他冲走并让他撞到悬崖锋利的石头表面上，但他并没有离开，只是看着我。

这里距离水面至少有三十英尺。我可能在落下时死亡，但是答案就在下面，等着我，我的祖父就在那里。昨晚之后，他再也不能回来了。他再也没办法在陆地上生存了，他已经走的太远了。如果我想要答案，我必须要去找他。

这就是父亲警告我的危险所在。他们不能替我做决定。***我必须自己做出选择。***

我脱掉鞋子，向前几步走到悬崖边。脚下的泥土和草十分温暖，但并非是我渴望的感觉。我渴望大海，渴望海水的盐分，渴望浪花。不知怎的，我知道自己一直有这种渴望。

于是我纵身跃下……



世界杯回顾

第一运动与游戏的最好时光

文：80 后写稿佬　编：三日月　美编：Juxi



2018 俄罗斯世界杯大幕刚刚落下，想来大家还有有些意犹未尽。说来这届世界杯要说的故事有很多：罗宾 · 威廉姆斯的“中指”和普京的摊手，各式的美女和“罗总裁”坚毅的双眸，法克的决战和内马尔的翻滚，嗯，还有“慌的一比”和“天生要凉”……

但其实，这样有趣的故事在每一届世界杯——这项全球第一运动的最高盛会中都有上演：球星们的针锋相对、各展绝艺，豪门间的恩怨情仇环环相扣，经典的情节画面以及足球发展潮流的演变，乃至相关的游戏产品的进化，现在回看都觉得有趣，值得大家回味。

于是写稿佬有了一个大胆的想法：做一期世界杯的回顾企划。然而，88 年世界杯的历史真的波澜壮阔、资料繁多，绝对是我做过最庞大的企划并且没有之一。因此，我特意借助世界杯游戏作为断代的依据，让各位可以自行跳阅；并且尽量做到资料准确、故事有趣，希望能够勾起大家对世界杯的故事和游戏的美好回忆。

与游戏触电前后的世界杯

从 1930 年开始，世界杯在乌拉圭举行，这是一个难产的盛会，国际足联第一任主席盖兰就已经着手筹划，但是因为国际政治集团的互相角力倾轧，随后第一次世界大战又让计划搁浅。

直到战后，时任国际足联主席、法国人雷米特重启了这一项目并为此四处奔走，凭借着两届奥运足球冠军乌拉圭足协的支持，终于让赛事顺利举行，为了纪念雷米特的卓越贡献，比赛的奖杯被命名为“雷米特杯”。

和如今我们熟知的世界杯 32 强（传说中即将扩军为 48 队）不同，由于举办地放在了相对比较落后的乌拉圭，很多球队都无法及时赶到，更多的欧洲国家甚至因为政治偏见根本没有打算来参加，最后站在第一届世界杯赛场只有 13 支球队，7 支来自南美洲、4 支来自欧洲、2 支来自北美洲。而这个日后成为 4 年一度全球瞩目的盛事也在政治形态和战争的阴霾中度过了最初的八年光景，甚至在二战期间中断了 12 年，直到 1950 年才得以恢复。但其实直到 1970 年之前，电视转播技术和录像技术都不算完善，我们对于这些“远古”的比赛——诸如 1954 年的“伯尔尼奇迹”和 1966 年的“门线悬案”的印象仅限于为数不多的影片和相关的新闻报道中，和电子游戏更是没有丝毫关联，比起详细的描述，更适合用一个概述来展现足球发展的大潮流：

“在意大利和乌拉圭瓜分前四次世界杯冠军之后，联邦德国、英格兰和巴西成为了二战之后的新贵，瓜分了四届杯赛的冠军。进入上世纪六十年代，足球运动的整体技战术水平开始进步，只是他们走入了更加功利的怪圈，由于处罚制度和替补制度的不完善，足球赛事往往变成了肉搏的战场，只要将对手搞伤，己方就会获得人数上的优势，而这样的行为所付出的代价微乎其微，这就让暴力足球变得肆无忌惮。而对手的主要球星都会成为重点“照顾”对象，1962 年世界杯，32 场比赛竟然有高达 34 人因伤离场。这样的暴力情况在 1966 年的英格兰世界杯并没有得到明显改善。”

而到了 1970 年墨西哥世界杯，这个诞生了阿兹特克神话的国度才为足球这项第一运动灌入了魔力，使得这届杯赛具有不少划时代的意义。

这是世界杯第一次来到了北美洲，也是这项杯赛首次在欧洲和南美洲之外的地区举办，各国精英在陌生的洲分释放了足球的新魅力：随着红黄牌制度的首次应用，以及每队每场可以替换两人登场，暴力伤人战术的成本大大增加，效用却大大降低，于是世界杯终于回到了以技艺决定胜负的本质上，不过也是硬汉属性丝毫不缺，德国队的“足球皇帝”贝肯鲍尔不仅凭借着超强的大局观和能力，诠释了“球场自由人”的角色，他在半决赛对阵意大利的比赛中，在手臂脱臼的情况下依旧坚持和对手鏖战。

在 1966 年世界杯小组赛就因为连场受到砍伐战术重创的贝利和巴西卷土重来。已经连续第四届参与世界杯的他率领巴西成为了进攻足球的代表。巴西队 6 场比赛攻进 23 球，最后在决赛以 4 比 1 战胜了意大利，不仅使得本届世界杯成为了历史上首个进球破百的盛会，世界杯组委会首次进行最佳球员的评选，贝利毫无悬念地当选，以官方身份又一次“封王”。他毫无疑问地站在了足球员的最顶峰，而自此之后，巴西队的领军人物或者未来之星都难免被拿来和这位职业生涯打进超过一千个进球的球王作比较。

因为这次夺冠，巴西也得以后来居上，力压乌拉圭和意大利，成为第一支三夺世界杯的球队。按照之前的约定，巴西永久拥有了雷米特杯，但所谓“永久”，其实也不过是 13 年，1983 年，雷米特金杯经历了历史上第三次也是最后一次失窃，窃贼还疑似将雷米特金杯熔化，这个多次被窃的金杯终究难逃厄运。在雷米特金杯归属巴西之后，国际足联选取了意大利艺术家西尔维奥 · 加扎尼加的设计方案——大力士们盘旋而上托举起地球，也就是我们今天所看到的“大力神杯”。

创造历史的不仅仅是球星和制度，甚至还有足球，本届世界杯使用的足球“Telstar”（电视之星），由“Star of Television”的衍生而来，1970 年墨西哥世界杯首次通过卫星进行世界杯比赛电视转播。阿迪达斯于是首次在白色的足球上镶嵌黑色的五角形，从而使足球在黑白电视机的画面中更为显眼。“Telstar”不仅成为了我们足球少年时代回忆，也然是如今各种足球的原型。

虽然电视技术得到了长足的进步，但是距离电视游戏的诞生还差两年。拉尔夫 · 贝尔在 1972 年创造了第一台游戏机“米罗华奥德赛”，足球也是其中一款首发游戏，但是这个由像素组成的游戏更像是我们在游乐场玩的“冰球”游戏，跟现代足球判若云泥，幸运的是我们还有时间，之后的十六年里，联邦德国、阿根廷和意大利轮流登顶，游戏也在不断进步。

到了八十年代中期，由于 1986 年世界杯的主办方哥伦比亚遭遇经济危机，国际足联急于寻找有经验的新主办方，墨西哥成功接盘。但在 1985 年，墨西哥大地震发生了，超过 25000 人在这场灾难中丧生，人们不得不为这届命途多舛的世界杯是否能够顺利开幕感到担忧。然而，在八个月后的这片土地上，墨西哥人又一次成功地承办了世界杯，尽管没有了上一次墨西哥世界杯那样有着诸多划时代意义的制度诞生，但同样别具历史意义。

墨西哥人用自己对足球的热爱，愈疗着大地震带来的伤痛，诠释着“足



▲雷米特杯



▶当时的巴西国家队队长卡洛斯 · 阿尔贝托举起雷米特杯。

球高于生死”的意义，在本届杯赛上，墨西哥球迷还创造了一种球迷间独特的互动方式“La Ola”，也就是我们所熟悉的“墨西哥人浪”，此起彼伏的人潮充分调动了人们热情，其不仅见证了 52 场精彩纷呈的比赛，更见证了另一位“球王”——马拉多纳登上王座。在和英格兰的比赛中，马拉多纳那一记至今仍被人反复提及的“上帝之手”以及同一场比赛中单骑闯关、连过五人后破门得分的场景，完美地诠释了天使和魔鬼于一身的定义；而在他的带领下，阿根廷一路过关斩将，杀入决赛。尽管在德国的最后战役中，顽强的德意志战车奇迹一般追平了两球劣势，但是马拉多纳用漂亮助攻布鲁查加，让阿根廷力克德国，第二次捧起世界杯。

此外，普拉蒂尼、鲁梅尼格、济科、劳德鲁普、安切洛蒂、马加特……这些年轻的球迷如雷贯耳、如今在国际足坛管理阶层举足轻重的巨星都在这届世界杯上登场，这些巨星中的不少人都在墨西哥完成了职业生涯最后一次世界杯之旅。

值得一提的是，我们的老熟人“米卢”米罗蒂诺维奇也在当届世界杯首次以教练身份登上这个大舞台，并且带领东道主墨西哥队历史性地首次杀入八强，开启了“神奇教练”的传奇之旅。

对于足球游戏迷而言，这一届世界杯和电子游戏真正地挂钩，这才是本届赛事最大的神奇和魅力所在。国际足联从 1986 年开始正式授权游戏厂商出版世界杯相关游戏，足球游戏和现实的足球文化终于接轨，可以说是一个时代的开端。

发行商 U.S. Gold 取得了授权，并且打算通过收购开发商 Artic 所创造的游戏《World Cup Football》并且加以改造，加入授权元素后冠以一个革命性的名字——《World Cup Carnival》就上市圈钱。此举遭到了游戏业界上下一致的冷嘲热讽，而游戏也丝毫没有可以扭转口碑。现实足球游戏以最差的方式开局。幸好是，尽管官方授权游戏表现恶劣，但我们还有另一款以“世界杯”来命名的游戏——《Tehkan 世界杯》，或许“Tehkan”这个名字并不为人所熟知，但是不久之后，他们变更了名字，“Tecmo”的名字很快凭借《忍者龙剑传》和《天使之翼》等经典游戏名声大噪。和《天使之翼》一样，《Tehkan 世界杯》也是一个不同于往后许多足球游戏作品，除了是一款街机游戏之外，还是一款实用轨迹球操控的多人足球对战游戏，游戏采用了 90 度俯视，没有真正具体的球队名字，但是熟悉足球的球迷一定能够从白衣黑裤联想到铁血的联邦德国队、从蓝白相间球衣想到了马拉多纳的阿根廷，玩家通过 7 场比赛最终赢得世界冠军，得益于街机在当时领先的性能，游戏的品质算是在同时代的足球游戏中处于领先位置，更重要的是，从此足球游戏真正和世界杯扯上了不解之缘。



◀《World Cup Carnival》的封面。

▼《World Cup Carnival》的闹剧和当时发行商的混乱管理脱不了关系，最讽刺的是，它和《World Cup Football》的发售日几乎在同一段时间。



1990 年意大利世界杯
意大利之夏

进入九十年代，足球时隔数十年之后再次来到了亚平宁半岛。1990 年的意大利世界杯又是一届充满着传奇色彩的赛事，相信很多球迷也是在那届世界杯开始真正接触这个四年一度的盛会的。

当时的意大利可以说是世界足球的中心，意甲联赛在当时汇聚着世界上最优秀的球星，尤文图斯、AC 米兰、国际米兰、那不勒斯、佛罗伦萨、帕尔马、桑普多利亚这“意甲七姐妹”在欧洲足坛叱咤风云，当她们在意甲联赛聚首的时候更是火花四溅，几乎每一轮比赛都有一场甚至多场的焦点之战，因而享有有“小世界杯”美誉；作为世界时尚之都的米兰自然不会让足球专美于前，在那个意大利之夏，盛大的开幕式上，模特们身着由著名设计师设计的各洲风情服装登上 T 台，向世界展示足球所带来的文化交汇和互融，他们的主题曲《意大利之夏》的经典程度毋庸置疑，这首意大利文歌曲被改编成多个版本，无论是英文版的《To Be Number One》，还是香港流行乐坛天王谭咏麟翻唱的《理想与和平》，至今仍为人所传唱。

在这个文艺复兴起源的国度，足球这项运动以一种之前从未见过的姿态呈现在大家的面前。或许是受到意大利防守足球的影响，本届世界杯是历史上进球最少的一届，平均每场 2.21 个进球的纪录至今还没有被打破，进球的稀少让加时赛乃至点球决战成为许多场次的标配，官方纪录片的名字“点球制胜”很好地概括了本届赛事的特色，本届杯赛的几场重要比赛都是靠点球决出胜负。

在高强度的防守下，想要取胜必须靠奇兵。38 岁的米拉大叔数度替补登场，不仅带领喀麦隆杀入八强，还在和哥伦比亚队的对决中，从引球出击的“狂人门将”伊基塔脚下断球并锁定胜局，他在角球旗扭动身体翩翩起舞的身影，成为了世界杯诸多精彩瞬间中的一个。

东道主意大利队在开赛初期受困于正选的攻击力不佳，但是他们却找到奇兵。名不见经传的斯基拉奇在第一场替补登场后便打入锁定胜局的一球，接下来的六场比赛中他打进了五球，荣膺当届世界杯最佳射手和金球奖，但他却输给了另一个奇兵：阿根廷门神——戈耶切亚。



▲“米拉大叔”（左）从“狂人门将”（右）脚下断球成了那届世界杯的经典一幕。

卫冕冠军阿根廷并没有显示出强大的统治力，他们的主帅比拉尔多对华丽足球并不感冒，而他治下的阿根廷经常摆出“大巴”姿态，让他们的比赛显得磕磕碰碰。阿根廷首战便是在 11 打 9 的情况，爆冷输给了米拉大叔领衔的喀麦隆。但上天（组委会）对他们的眷顾还在继续，阿根廷在那不勒斯进行了小组赛剩余两场比赛，在刚过去的 89-90 赛季中，马拉多纳带领着那不勒斯队在意甲所向披靡，而当他带领阿根廷来到这里的时候，依旧获得了如主队一般的待遇。但是他们在此地的首场比赛就折损了主力守门员蓬皮杜，很久没有比赛的后备门将戈耶切亚临危受命，在马拉多纳又一次使用了“上帝之手”挡住了对手的进球，“风之子”卡尼吉亚又一次使得对手一人罚下场之后，阿根廷开始步入正轨，他们在那不勒斯拿到了一胜一平的成绩，勉强获得了小组第三而出现，磕磕碰碰地继续前进。在

16 强战中，凭借着马拉多纳的灵光乍现贡献“世纪一传”。让阿根廷战胜了死敌巴西，但是阿根廷人在给巴西球员喝下的水中加入 Royphnol（一种强效镇静剂）的事件一直成为人们争议的焦点，其话题性甚至比戈耶切亚的神奇扑救和巴西队三次击中门框还要绵延持久。

接下来便是戈耶切亚的表演时间，而阿根廷也正式进入本届世界杯的主题节奏。

他们在八强战将南斯拉夫队拖进了点球决战，戈耶切亚成功扑出了对方的两个点球，帮助阿根廷和打飞点球的马拉多纳进入了四强，他们的对手是东道主意大利，而比赛的地点又是那不勒斯。这是一场针尖对麦芒的战争，两方依仗的奇兵一攻一守，地方英雄主义和爱国主义更是一度形成了交锋之势，马拉多纳鼓动着俱乐部的球迷“反水”，但是圣保罗球场的山呼海啸大部分都倾向了东道主，意大利奇兵斯基拉奇的率先建功加上朱思蒂肘击巴乔被罚下，使得十人应战而且侥幸扳平的阿根廷决意死守到底，好让他们的奇兵取得优势，而他们也真的做到了。双方进入点球决战，戈耶切亚扑出多纳多尼和塞雷纳的连续两记点球，让球队逆转取胜，这支防守上佳的球队在防守至上的国度闯进了决赛。

有坚固的盾，自然也有锋利的矛，汇聚了一众强手的联邦德国队在小组赛火力全开，三场比赛攻入十球，是火力最强、势头最猛的球队之一。马特乌斯和“金色轰炸机”克林斯曼以及布雷默组成的德国“三驾马车”，同时也是当时国际米兰的骨干，他们在八强战遭遇了由 AC 米兰“三剑客”——古利特、范 · 巴斯滕、里杰卡尔德——带领的荷兰队。另类的意甲内战正是意大利足球产业兴盛的侧面反映。在这一场火星碰地球的较量中，沃勒尔和里杰卡尔德直接较量最为直接，“黑天鹅”被德国铁汉使用种族歧视色彩的话语所激怒，两度向后者脑后吐口水，结果两者双双被罚下。德国最终以 2 比 1 取得了这场巅峰对决的胜利。

但即便如此，德国队在半决赛还是不可避免地被英格兰队拖进了最后的点球决战，使得当届世界杯的所有半决赛都是以最残酷的点球大战来分出胜负。此前，英格兰就在和喀麦隆的比赛中凭借着两粒点球侥幸过关，但是到了真正的点球决战阶段中可就不一样了。

德国最终战胜了英格兰，在加斯科因的眼泪中，德国战车连续三届世界杯进入最后决赛。这也是马特乌斯和利特巴尔斯基连续第三次的世界杯决赛，两位悲情人物在西班牙的伯纳乌和墨西哥的阿兹特克，都只能目送自己的对手登上世界之巅，这一次，他们显然不想这样，尤其是他们的对手是四年前将他们踩于脚下的马拉多纳和阿根廷。

靠“防守”一路走到决赛的阿根廷贯彻着比拉尔多的打法，即便他们拥有当时世界上最好的球星，但他们还是选择依靠防守和德国周旋，在上半场他们确实如愿了，在漫天的嘘声中守住了 0 比 0 的比分，如果他们以这样的节奏坚守 120 分钟，戈耶切亚也许就可以让阿根廷人第三度捧起世界杯。但是阿根廷的防守策略让他们付出了代价，并一步步摧毁他们的幻想，本场比赛包括“风之子”卡尼吉亚在内的多位主力队员因为累计黄牌而停赛，使得排兵布阵捉襟见肘，而比赛到了下半场，蒙宗对克林斯曼恶劣犯规使其成为世界杯历史上第一位在决赛中被罚下的球员，随后森西尼在禁区内绊倒了沃勒尔，考验戈耶切亚的时刻提前了 36 分钟到来。这粒点球是德国人致胜的关键，一旦他们取得领先，人数落后且攻击乏力的阿根廷将泥足深陷。德国队点球手布雷默在戈耶切亚面前踢出了一记地滚球，戈耶切亚判断对了方向，然而皮球还是钻进了死角！

凭借这个 84 分钟的点球准绝杀，德国获得了世界杯冠军。贝肯鲍尔则成为了继扎加洛后第二个作为队员和主帅均夺取世界杯的球员，更是第一位作为队长和主帅夺冠的传奇。德国继意大利和巴西之后，第三支三夺世界杯的国家队，为这届世界杯画上句号。

不过宕开一笔，值得一提的是，四年前带领墨西哥创造历史最佳成绩的米卢带领首次进入世界杯决赛圈阶段的哥斯达黎加，成功杀入十六强，延续着自己的神奇经历。而更为神奇的一幕在荧幕的另一个界面上映。意大利之夏带来的足球魅力是全方位的，除了现实中的精彩，足球游戏正式全面和世界杯接轨：特库摩继续在街机平台上推出《Tecmo World Cup '90》，Codemasters、U.S. Gold 等厂商都纷纷投身到世界杯热潮之中，当然，这些都是非官方游戏。

得到官方授权的并不是我们熟识的 EA，而是后来被 EA 收入囊中的发行商 Virgin Mastertronic ，他们延续了 U.S. Gold 在 86 世界杯游戏的做法，甚至变本加厉：先是从世界杯的官方赞助商——意大利 PC 厂商——Olivetti 手中取得了当届世界杯游戏的版权，然后将自家此前的个人电脑游戏《World Trophy Soccer》做了些针对性的改动，并更名为《World Cup Soccer: Italia '90》便在当时欧洲大陆发售，但显然，光是有街机和 PC 端游戏并不能满足球迷和玩家的需求，家用电视游戏机的崛起使得更多玩家渴望在主机端共襄盛会。

Virgin 找到的平台并不是如日中天的任天堂，而是在北美和欧洲打开了市场的世嘉，世嘉在 MD 游戏《World Championship Soccer》的版本上加以改动，形成了《World Cup Italia '90 》，而在 MS 主机上则用了另外一款游戏改造成同名世界杯游戏。就游戏特色而言，《World Cup Italia '90 》和 86 年的官方游戏《World Cup Carnival 》截然不同：游戏采用 90 度俯视角，游戏细节更加丰富，皮球踢向空中时还会随着抛物线的变大变小，进球之后还会出现庆祝定帧镜头，而且游戏会有一定的球员名单，并且开始使用简单的数值来划分球队实力，这些都是游戏的进步。尽管还存在着人物千篇一律、动作死板等等瑕疵，不过凡事发展总有过程，在之后的世界杯发展史中，足球游戏将会愈发地让我们身临其境。



▲“点球杀手”戈耶切亚



▶《Tecmo World Cup '90》。



▲和前人相比,《World Cup Soccer: Italia '90》是自家作品换皮上市，明知故犯性质更加恶劣。

1994 年美国世界杯
美国梦、足球开荒梦

1994 年，世界杯又一次来到了北美，不过不是足球基础极度浓郁的墨西哥，而是号称“足球荒漠”的美国。尽管美国有着庞大的体育产业市场和群众体育基础，但足球一直被美式橄榄球、篮球、棒球和冰球远远地甩在身后，这时的美国，甚至还没有一个健全的职业足球联赛联盟。

就像该届世界杯官方纪录片开头那样，在街访中的美国民众对于“SOCCER”（美式英语中“football”更多指的是美式橄榄球）一脸懵逼，而稍微有识之士也会一针见血地指出，美国人喜欢看得分和刺激，足球这种低比分运动很容易让美国人感到厌倦。美国这片足球荒漠并非没有过“绿洲”，贝利、贝肯鲍尔、盖德穆勒这些巨星就曾经在这里“传道授业”，但依旧无力回天，美国职业足球走向衰微，就连职业足球队也没有多少。

志在开拓北美市场的 FIFA 大力推动美国足球革故鼎新，除了将世界杯这个世界上最能吸引人气（甚至没有之一）的活动带到了美国，还促成了美国职业足球联盟（MLS）取代了名存实亡的北美足球联赛（NASL），尽管本土举办的世界杯中，美国人在“独立日”进行的 16 强比赛中就遭到巴西淘汰，但还是创造了多个历史瞬间，各种利好的条件如春风化雨般将北美大陆改造成适合足球茁壮成长的土壤。

我们在这里要第三次提到米卢蒂洛维奇，这一次他带领的是东道主美国队，开始了第三次的创造“神奇”的旅程。在次轮对阵哥伦比亚的比赛中，凭借着对方后卫埃斯科巴的一记乌龙球敲开了胜利之门，为美国取得 44 年以来首场世界杯正赛的胜利，不仅为其取得小组出线奠定了基础，甚至还直接导致了哥伦比亚的出局，更让人心疼的是，埃斯科巴在 7 天之后，在一个酒吧外遭到 12 枪断魂，枪手每开一枪，都会喊出一句“Goal”……利物浦传奇主帅香克利曾经说过“足球无关生死，足球高于生死”，埃斯科巴的故事给这句话给予了反响的悲情解读。而无论是美国的崛起还是哥伦比亚的悲剧，都能让人隐约窥见足球乃至世界大潮的涌动。



▲“神奇教练”米卢

其实自意大利世界杯后的四年间，世界大势发生了天翻地覆的变化，足球大势也在潮流中演变。苏联和南斯拉夫因为和平演变而星散，东欧足球却并没有因此沉沦，罗马尼亚和保加利亚接过了东欧足球的大旗。

巴拉科夫和斯托伊奇科夫领衔的保加利亚队是本届比赛的最大黑马，尤其是绰号“霹雳火”的斯托伊奇科夫，这位来自巴塞罗那的巨星是“梦一”阶段的主心骨，也是保加利亚最强的攻击利刃。在输一场的情况下，斯托伊奇科夫率队以 4 比 0 痛击世界杯新军希腊队，在小组赛最后一场非胜不可的情况下，斯托伊奇科夫打出经典反击，为球队击败阿根廷顺利出线立下了头功。

另一位东欧足球的巨星——“中场阴谋家”哈吉率领着罗马尼亚队就是在美国和哥伦比亚的小组里出线，哈吉在首战中一射两传，让罗马尼亚 3 比 1 战胜了哥伦比亚，将那支拥有“金毛狮王”巴尔德拉马和阿斯普里拉坐镇、在世预赛上五球狂胜阿根廷的南美雄师推向了危险的边缘，而当他们顺利从小组赛突围之后，碰巧就是碰上阿根廷。

阿根廷艰难地通过附加赛成为了南美地区最后一支入选世界杯的球队。令阿根廷人更加欣喜的是——他们的救世主马拉多纳又回来了。这时的他已经 34 岁，在 1991 年的 3 月，他因为吸食可卡因而被意大利足协禁赛 15 个月，这其实已经不是马拉多纳第一次吸食毒品，早在巴塞罗那效力时期，他就依靠杜冷丁和大麻等物品止痛，而在黑手党只手遮天的那不勒斯，“坏孩子”马拉多纳有了更广阔“发挥”空间。这次禁赛让年过三旬的马拉多纳前途未卜，结束了禁赛之后的他几经辗转回到了阿根廷，努力恢复状态的同时继续带领阿根廷国家队前进。

他在美国世界杯上的首场比赛就率领阿根廷先于保加利亚来为希腊上课，马拉多纳和多位队友打出眼花缭乱撞墙配合，在弧顶打进美妙的一球，进球后的球王咆哮着冲向摄像机的镜头，尽情宣泄着自己对足球的激情。然而小组赛进行到第三轮，马拉多纳的尿检结果呈阳性，被即时禁赛，让阿根廷瞬间失去了主心骨，更宣告了“马拉多纳时代”的终结，第一个被誉为“马拉多纳接班人”的“小毛驴”奥特加并没有真正接过班，阿根廷在小组赛最后一战输给了保加利亚，然后又碰上了罗马尼亚。



▲“中场阴谋家”哈吉和他的标志性庆祝动作

“中场阴谋家”哈吉率领球队在小组赛以首名出线，他在进球后握拳抽动的姿势，更是成为了不少足球游戏庆祝动作的模板。进入十六强，哈吉率领着罗马尼亚和拥有一众攻击天才的阿根廷打出了美国人最喜欢的高比分和观赏性十足的比赛。3 比 2，罗马尼亚人创造了国家足球的历史，但他们高兴没有多久，就在八强战点球输给了瑞典，差点就能和东欧兄弟会师半决赛。保加利亚在德国队的第二个进球被判无效之后，仅用了五分钟就逆转了比分，将卫冕冠军挡在了四强之外，其中斯托伊奇科夫打入了一击精彩的落叶任意球。

战胜了罗马尼亚的瑞典，在半决赛的对手竟然又是巴西队，两队在小组赛中相遇，此前已经两连胜的双方默契成和，留下已被淘汰的俄罗斯和喀麦隆上演一场疯狂的进球好戏，萨连科在本场比赛中连中五元，成为历史上第一位在 1 场决赛阶段赛中进 5 球的运动员，轻松锁定了金靴奖；而喀麦隆的“镇队之宝”米拉大叔为球队打进了挽回颜面的一球，继成为世界杯决赛阶段赛上最老的上场队员之后，又成为世界杯决赛阶段上年龄最大的进球者。不过到了淘汰赛阶段，一切变得艰难起来，瑞典经过点球大战才淘汰罗马尼亚，而巴西面对拥有科曼、里杰卡尔德、奥维马斯和博格坎普的荷兰。

两大热门提前碰撞，上半场却只能以 0 比 0 收场。原因无他，不同于以往的高举进攻大旗，这一届的巴西队有着超强的防守能力，邓加和毛罗 · 席尔瓦是勇悍的防守型后腰，右后卫尤尔金霍，中后卫阿尔代尔和火线上阵的桑托斯拥有着极强的防守和出球能力，主帅佩雷拉甚至放弃了技术流的球星拉易，这种保守的战术让他们在预算赛中饱受批评，却足以让他们一路前行。当然我们不要忘了他们阵中还有两位天才，罗马里奥和贝贝托，这是巴西依旧能够延续进攻足球传统的关键。两人引领了本届世界杯最疯狂的 30 分钟，两人相互配合打进了两个进球。尤其是贝贝托巧妙利用反越位规则打进的第二球，进球后的他十分兴奋，双手并拢在胸前不断摇摆，竟然是在模仿摇篮的姿势，这是要献给他出生只有三天的儿子——马特乌斯（是的，没看错，和德国铁血队长同名），队友罗马尼奥、马津霍加入到摇篮舞的行列，这一幕也成为了世界杯的永恒经典。尽管荷兰人利用巴西队的一次失误和一个身材上的劣势连扳两城，但是布兰科的进球还是让巴西挺进四强。

当瑞典再次和巴西相遇，两支立足防守的球队鏖战了 90 分钟，最后 1 米 77 的罗马里奥在高人林立的瑞典球员之中，以一记很不“巴西”的头球为巴西艰难地拿到胜利。而他们的最后一个对手，是同样以防守著称于世的意大利。

意大利在本土作战的世界杯上倒在了阿根廷脚下，这一次他们重复了对手的套路，他们在首次登场就已经输给了爱尔兰，门将帕柳卡还因为禁区外手球犯规成为世界杯历史上第一位被驱逐的门将。

随后又是获得 1 胜 1 平的战绩勉强出线，一向以固若金汤的防守安身立命的他们竟然在七场比赛中五场有失球，但是还跌跌撞撞地小组出线，并且在“忧郁王子”罗伯特 · 巴乔的带领下继续前进。十人应战的意大利先是逆转了非洲雄鹰尼日利亚，巴乔包办了两个进球。其后又以同样的比分战胜了激情四射的西班牙队，巴乔在最后两分钟凭借一己之力锁定胜局。状态渐入佳境的意大利又一次以 2 比 1 战胜了保加利亚，杀进最终的决赛。

尽管淘汰赛的过程精彩纷呈，每场比赛常规时间内都有进球发生，但是到了世界杯决赛，一场美国人极不习惯的比赛终究上演。

120 分钟的比赛乏善可陈，意大利人找回了极致的防守，让巴西队一次次无功而返。世界杯历史上第一次通过互射点球方式决出冠军，前四轮，巴雷西和马萨罗罚丢点球让意大利到了绝境边缘，最后一轮巴乔的点球必须罚进才能让意大利人保有一线生机，然而以一己之力将意大利带进决赛的巴乔已经伤痕累累，再也无法承受这样的压力，他提起的最后力气竟然发力过猛，皮球飞向了玫瑰碗球场上湛蓝的天空。而地上那个身披深蓝战袍的英雄低头叉腰久久伫立，粗细不一的双腿、标志性的马尾辫和忧郁悲伤的背影，还有在一旁疯狂庆祝、相映成趣的巴西人，将悲剧元素演绎到了极致，甚至比冠军更加令人潸然泪下，让这届堪称“悲情”的世界杯以最悲情的方式落下帷幕。

今天再回看，美国世界杯经典画面堪称历届之最，同样也迎来很多的终结，有个人生命凋零也有球王和三剑客时代的落幕，而对于世界杯游戏而言也是如此。

EA 在上世纪 80 年代末开始布局体育游戏市场，进入 90 年代，EA Sports 品牌强势崛起，这时的他们已经基本上将北美四大职业体育联盟的游戏授权收入囊中，在本届世界杯之前，EA 也获得了国际足联的授权，不过这个授权只能让国家队的名字和旗帜出现在游戏之中，球员的名字也只能用化名，很多开发者干脆将自己的名字“名留青史”。

真正取得官方授权的是 U.S. Gold Ltd. 该公司有着类似很“美国”的名字，恰巧也是美国主办世界杯，没啥毛病，但其实这是一家血脉纯正的英国游戏发行商，主要业务是将美国版游戏以低价进口到欧洲，而凭借“悠久”的世界杯游戏制作历史，U.S. Gold 成功取得了美国世界杯的官方游戏发行权，是的，只是发行权。U.S. Gold 找到了英国开发商 Tiertex，在许多人们心目中，英国这个现代足球发源地对足球有着最深刻的了解，所以让他们制作足球游戏也最适合不过，所以多年之后，Konami 也将自己的足球开发室搬到了英国，这是后话。Tiertex 制作的《World Cup USA’94》比起以往的足球游戏有了长足的进步。游戏收录了所有 24 支参赛球队的人员以及主客场球衣，并且有相对丰富的球员属性、阵型和战术以供玩家打造属于自己的阵容，玩家甚至可以在比赛中随时进行调整，这是一大进步。值得一提的是在 90 世界杯杀入四强的英格兰队以及他们的不列颠盟友苏格兰和威尔士均缺席了这届世界杯，但是依旧被“官方”收录其中，这就是“亲儿子”的待遇。受到照顾的还有 1992 年创造欧洲杯“丹麦童话”的丹麦队，显赫一时的法国队和葡萄牙队，在亚洲区预选赛中以微弱净胜球的差距未能出线的日本，以及在附加赛中输给了阿根廷而无缘世界杯的澳大利亚，多少有些为那三位“亲儿子”打掩护的感觉。

而就游戏素质而言，游戏的视角更加宽广，每一项需要裁判指名的判决时都会有画中画显示；游戏的操控也更为成熟，玩家不再是只能依靠铲截来获得皮球，在控球时能够进行的选项也相对较多，这些都是媒体给予较多正面评价的方面，但是画面质素较差和动画的缺乏还是制约了游戏成为一款经典的游戏。两年之后的 1996 年，U.S. Gold 的母公司被 Edios 收购，U.S. Gold 正式成为历史。同年，EA 与 FIFA 达成协议，全面收购 FIFA 官方游戏版权，也就是说，从下一个世界杯周期开始，足球游戏将进入一个全新的纪元。



▲巴乔射失点球的这一幕堪称足球史上的名场面之一



▲《World Cup USA’94》在技术上的制约使它难以成为经典。

1998 年法国世界杯

高卢雄鸡的崛起

1998 年，由法国人一手促成的世界杯，终于来到了他的家乡。本届世界杯扩军至 32 支参赛队伍，场次也从 52 场变为 64 场，对此人们的评价褒贬不一，有人认为让更多的球队能够出现在世界顶级大赛上，对促进足球运动的发展普及有积极作用，淘汰比例的增大让不少球队需要在小组赛中全力争胜，小组前三名同积三四分然后携手出线的情况将不再出现；反对者则认为更多实力相对较弱的球队进入世界杯，一定程度上稀释这个世界最高级别足球盛宴的精彩程度。两种说法都有理有据，而无论如何，98 世界杯将是一个新的开始，争论将一直持续。

“外星人”罗纳尔多接替了马拉多纳成为了当届世界杯的头号球星，凭借在四年来的现象级的表现，他已经被视为新球王的有力竞争者，然而谁也没有想到，在本届杯赛中，罗纳尔多的存在，竟然是为了另一位未来“球王”登基的垫脚料。

在本届世界杯的小组赛阶段，由于更多实力较弱的球队加入，使得种子球队大多能够以高积分晋级，场次的增多让精彩的画面纷至沓来，伴随着著名歌手瑞奇 · 马丁所唱的主题曲《The Cup Of Life》，让法兰西之夏的狂热指数直线飙升。

尼日利亚取代了喀麦隆，成为了非洲新的领军者，而带领他们走向成功的，嗯，又是米卢。他们在和西班牙的比赛中一度落后，但是凭借西班牙门将苏比萨雷塔诡异的乌龙球和奥利塞赫那记石破天惊的超级远射，尼日利亚取得首胜，让西班牙继续充当“预选赛之王”的角色。亚洲地区的两位未来东道主——日本和韩国——尽管都未能取得一场胜利，但顽强拼搏的精神还是让人看到了四年后的一线希望。参加本届杯赛 4 支亚洲球队仅有伊朗队取得仅有的一场胜利，但他们战胜的对手，是在政治形态上处于绝对对立的美国队，使得这场胜利显得别具意义。而作为上届世界杯的东道主，美国队的成绩竟然在本届杯赛中 32 支球队中“吊车尾”，让人大吃一惊；而中北美地区的常规代表，布兰科则用蛙跳为世人展现了墨西哥人的怪才。

重新组建的南斯拉夫共和国与昔日联邦兄弟克罗地亚联手出线，再加上表现稳定的罗马尼亚，让东欧足球的崛起成为常态。尤其是克罗地亚，由超级射手苏克和大师级中场博班带领着格子军团在首次参加世界杯的情况下一路高歌猛进，不仅小组出线，甚至在八强战以 3 比 0 碾压了老迈的德国战车，报了两年前欧洲杯被对手淘汰出局的一战之仇。

进入淘汰赛阶段，强队们车轮厮杀，经典之战更是让人目不暇给。由于在美国世界杯预选赛中失利，另一支“预选赛之王”英格兰错过了这一届的杯赛。这也直接促成了三狮军团的更新换代，英超的成立不仅让他们获得了更大的关注度，更让他们完善了足球产业体系，曼联的 92 班开始上位，和阿森纳、热刺、利物浦的球员组成了英格兰的骨干，时年 23 岁的贝克汉姆有着足坛首屈一指的帅气面庞，以及一条“黄金右腿”，继首战斯科尔斯闪亮之后，贝克汉姆以其标志性的任意球洞穿了哥伦比亚的大门，当他们小组出线之后，遇上了同样处于更新换代的阿根廷，当马拉多纳交出了领军人物的袖章，他们需要一个新的领军人物，但是新主帅帕萨雷拉以铁腕治军，将拒绝剪去堪称阿根廷人标志性长发的球员清除出队，雷东多和卡尼吉亚等天才和阿根廷无缘，而奥特加的地位则愈发重要，当然还有“战神”巴蒂斯图塔。首场比赛，奥特加梅开二度，巴蒂更是上演帽子戏法，而在遇上英格兰之前，阿根廷三战全胜，一球未失。

对国际史有所了解的朋友应该知道，英国和阿根廷在 1982 年发生过一场争夺“福克兰群岛”主权的战争，史称“马岛战争 / 福克兰群岛战争”，南大西洋的硝烟虽然散去，但是在足球场上的纷争却一直延续，双方继 1986 年之后又一次在世界杯的舞台上相遇，双方各凭借一个点球打成平手，“追风少年”欧文接贝克汉姆传球后，用一记长途奔袭撕裂了阿根廷人的防守，为英格兰超出比分，阿根廷打出了精彩的任意球战术配合，贝隆假射真传，助攻萨内蒂接球破门。然后争议的一幕发生了，西蒙尼成功诱使贝克汉姆做出了报复性动作，这个动作不足以让西蒙尼夸张倒地，但足以令“万人迷”吃到了一张红牌，英格兰不得不收缩防守，最后在点球决胜中饮恨，而赛后关于贝克汉姆的争论和非议一直持续了四年，这是后话。

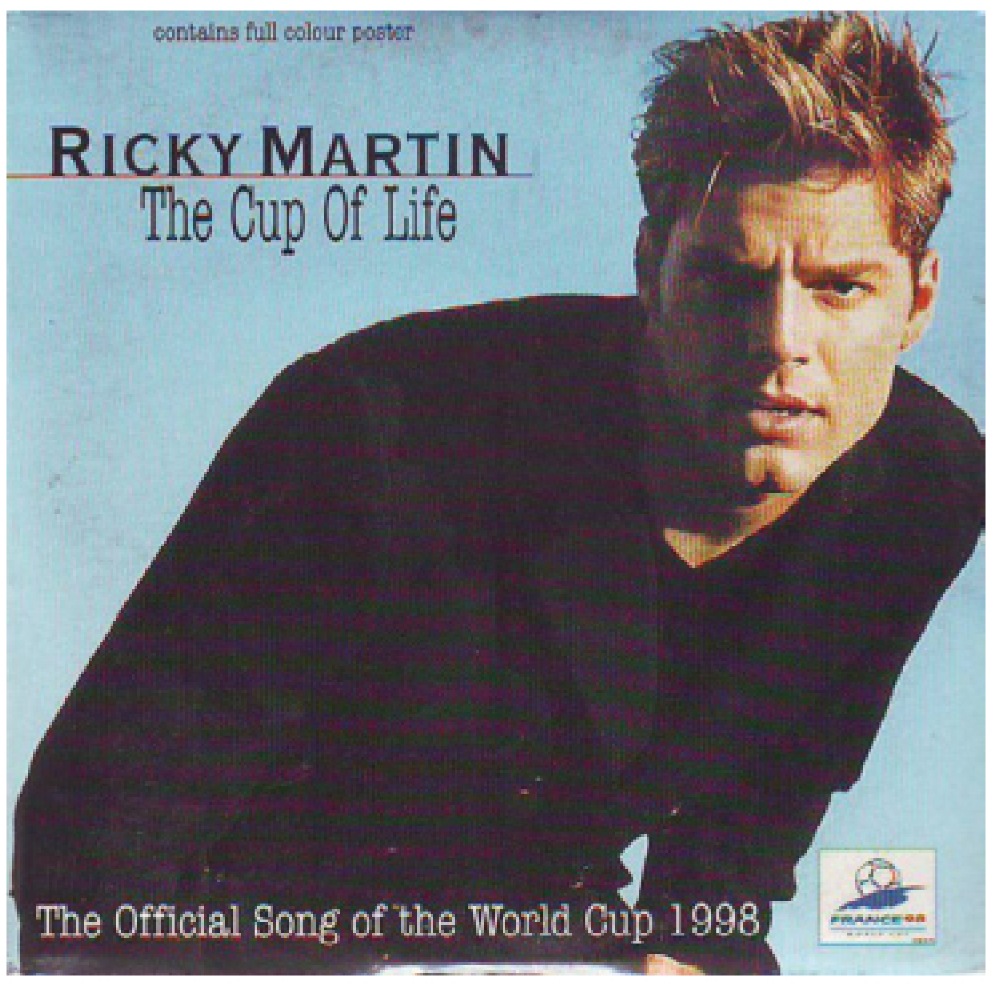
而尽管趟过了英格兰的一关，但是阿根廷又遭遇了如日中天的荷兰队，在比赛中阿根廷人主导了人数的增减，先是西蒙尼又一次让防守他的荷兰人吃到了红牌，随后奥特加头顶范德萨，“马拉多纳接班人”以很“马拉多纳”的方式结束了本届赛事。眼看双方都筋疲力尽，荷兰人也玩起了自己不擅长的长传冲吊，弗拉克 · 德波尔的超远传球找到了博格坎普，但似乎力度有点大，但“冰王子”不仅完美地接下球，还连带扣过阿根廷守将，然后抽射破网！

荷兰的下一个对手就是当届杯赛的顶头大热巴西队。1998 年的巴西像 1970 年那支伟大的巴西队那样众星云集，经历了小组赛的慢热和调整之后，开始展现他们超群的脚下技术和小组配合能力。

在南美球队的同室操戈之中，罗纳尔多梅开二度，帮助巴西以 4 比 1 战胜了“智利双萨”领先的智利队，然后和丹麦队再次展开史诗级大战，进球犹如梅花间竹，超级射手罗纳尔多却扮演了助攻者的角色，他的两次妙传让巴西队反超比分。在疯狂的进球背后，我们其实不难看到，这一届的巴西尽管有着超强的攻击力，但是后防线的隐忧重重，进入下半场，布莱恩 · 劳德鲁普利用卡洛斯倒挂解围失误，接球抽射破网，进球后的丹麦人做出了睡美人的姿态，展现这个童话国度的另类风致。可惜这个童话注定梦碎，鬼才里瓦尔多刁钻远射让巴西人时隔四年之后又碰到了荷兰队。只是谁也没有想到巴西和荷兰这对本届赛事攻击火力最强的对手，需要到点球决战才能分出胜负，而荷兰人的点球噩梦还在延续，巴西就这样闯进了决赛。

在今天看来，当时那支法国队粒粒皆星，但其实在当时，人们对这只高卢雄鸡并不看好，普拉蒂尼退隐之后，法国已经连续两届无缘世界杯决

▶对于很多不是“常驻球迷”的人来说，《The Cup Of Life》比世界杯本身还要让人难忘。





赛圈，某种意义上借助东道主的名义才得以参加世界杯。但事实上，法国队阵容是有一定竞争力，中卫搭档德塞利和布兰科是他们打进欧洲杯四强的中流砥柱，中场双核德尚和齐达内所在的尤文图斯是过去数年欧洲最顶尖的球队，各项至高荣誉均有斩获，除此之外，法国良好的青训系统还为他们输送了许多优秀的中后场人才。

唯一让人诟病和担心是攻击线上，深受主教练雅凯器重的主力前锋吉尔瓦什在七场比赛中一球未进，都是 19 岁的小将亨利和特雷泽盖被迫小鬼当家，而埋在他们身边的计时炸弹远不止于此。齐达内尽管一向给人脚法优雅的印象，但这并不代表他性格温和，他在职业生涯中获得 14 张红牌，其中大部分是报复对手所致，而在他所参加的三届世界杯中，就有两次被红牌罚出场的经历。这些红牌有时还能让他完成对自己也是法国的救赎，有时也让他抱憾终身。

在和沙特的比赛中尽管法国大胜对手取得出线权，齐达内却因为恶意踩踏对手而吃到红牌，并且被禁赛两场，这让他错过了对阵巴拉圭的淘汰赛，法国队的锋线在防守能力极佳的对手面前迟迟未能打破僵局，直到加时阶段才由布兰科打进一球，这也是世界杯历史上第一个金球。法国人可以展望下一个对手——意大利。

时隔四年，压哨入选的巴乔再度站在了世界杯的舞台上，甚至还重新走到了点球点，打进了两个点球，不过他也知道，已经 31 岁的他已经不是球队的领袖，甚至不是绝对主力，当时的 10 号，属于德尔皮耶罗。

而巴乔也倍加珍惜自己在场上的每一次机会，他本有机会在加时赛中结束比赛，可惜“忧郁王子”再度与绝杀机会失之交臂，这使得在最近两届世界杯中都倒在了点球决胜中的意大利人又一次面对点球，这一次为意大利人再次画上忧伤色彩的是迪比亚吉奥，门楣阻隔了进球，也停下了意大利人前进的脚步。

法国队在半决赛逆转战胜了克罗地亚，为他们建功的不是羸弱的锋线，而是因为其失误让克罗地亚首开纪录的右后卫图拉姆，顺利和巴西会师决赛。

巴西和法国在世界杯开赛之前就有过一次友谊赛的交手，卡洛斯用一记超级弧线任意球震惊了世界，这也成为了许多游戏的特殊画面。

在决赛开始之前，舆论一致看好众星云集的巴西队，只有法国的球迷认为既然来到了决赛，一切都有可能发生。

作为巴西的领军人物罗纳尔多在决赛中的表现极度低迷，尽管他最后仍然夺得了金球奖，但从开赛前几个小时到之后很长一段时间，关于罗纳尔多赛前突然晕厥、只能勉强参战的讨论凌驾于比赛本身，人们关心不仅仅是伤病本身，更想挖掘事件背后的内幕，是被人下药？国家间利益交易？是赞助商的利益驱使？至今没有确切的答案。

但无论如何，罗纳尔多的低迷还是成为了烘托齐达内走上宝座的最佳背景。脚法秀丽的齐达内在比赛中却以两个头球为法国人叩开了胜利之门，在马赛曲的鼓舞下，法国人完全占据主动，推翻了“足球王国”的统治。法兰西人正式登基，成为了第七支夺得世界杯的国家队。3 比 0 的比分是 1970 年以来世界杯决赛最悬殊的比分，不同的是，那时夺冠是强大的巴西。

现实中新王登基，游戏中也有崭新的面貌出现。EA 在 1996 年收购了 FIFA 的游戏版权，并且在世界杯开始前获得了世界上绝大开放的游戏市场的发行权，好吧，除了日本。

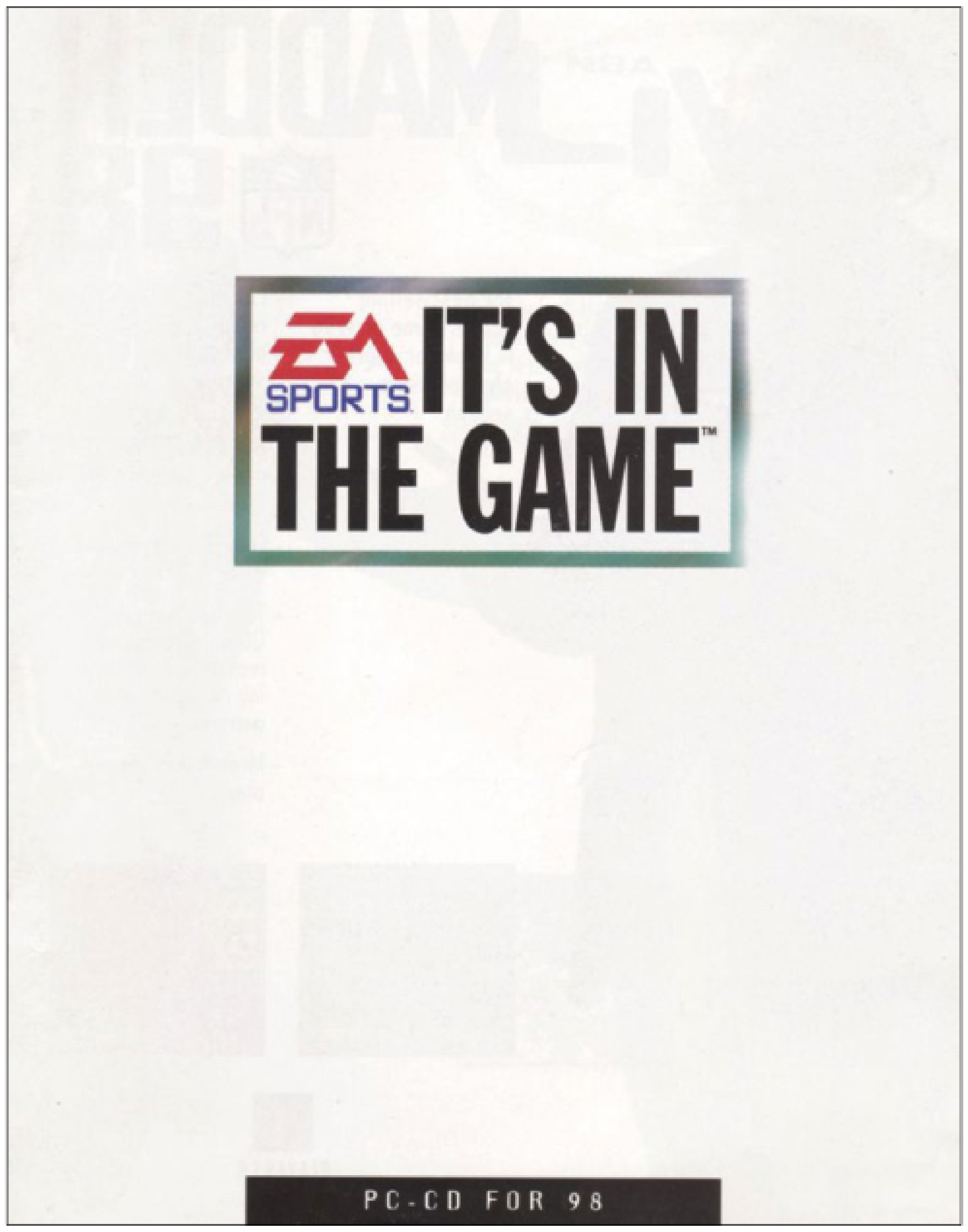
为了隆重其事，EA 甚至提前一年推出了一个“另类版”的 FIFA 游戏——《FIFA 通往 98 世界杯之路》(FIFA: Road to World Cup 98)，和我们熟悉的游戏模式不同，《FIFA 通往 98 世界杯之路》主打世界杯预选赛阶段的比赛，该作和在 1998 年 11 月推出的《FIFA 98 世界杯》所组成两部曲，突显了 EA 对这项赛事的高度重视。

一般足球游戏里的球员交易，会让玩家打造自己的梦幻球队，是足球游戏的魅力之一，凭借着 FIFA 的完整授权，游戏有着极为庞大的资料库。在预选赛阶段，玩家可以从该国大量纪录在册的球员中进行征召，没有死板的阵容，只有玩家心中的最强 11 人。游戏同时还收录的还有“室内足球”模式，大大丰富了玩法。

本作使用了 3D 引擎制作，画面较以往的 2D 游戏有了更加直观的提升，尽管建模在今天看来显得粗糙，但是沉浸感的提升还是令当时的我们为之惊艳，单纯的鸟瞰式的画面和难易程度都成为历史，取而代之的是复合的镜头选项和困难度选项。同样地，3D 化游戏在操作上提供了更多的选择，不再是简单的铲传射，护球动作和越位等机制的引入使得手感与过往的世界杯游戏不可同日而语。



▲引入 3D 的《FIFA 通往 98 世界杯之路》将足球游戏也引入到了一个全新的纪元。



EA 在游戏的细节颇具功力，游戏不仅有了热血澎湃的主题曲和 OP，进入球场之时还会有极为酷炫的过场动画，比赛之中还有语音旁述，让比赛整体观感进一步提升；EA 还收录了这些球队大量历史资料，为了本届世界杯，EA 也是做到了极致，他们得到了相当积极的销量和评价。但，这并没有让他们一览众山小。

“《FIFA》系列”的“一生之敌”——Konami 的“《世界足球 胜利 11 人》系列（也就是后来的《职业进化足球》）也在这时介入了“世界杯”领域。Konami 旗下的 KCET 开发部在 1998 年推出了《世界足球 胜利 11 人 3 98 法国世界杯》，也就是我们玩家俗称的“实况 3”，但同时他们的大阪分部 KCEO 也推出了类似的作品，一时之间，多款足球游戏充斥了市面，与现实中的盛事交相辉映。

凭借着爽快的操控和流畅的画面，两部“实况”在和官方游戏的对抗中丝毫不落下风，但大家都知道，高潮往往就在一瞬间，随着 EA 的“一统江湖”，世界杯游戏将迎来高度统一的时代。

2002 年韩日世界杯
亚洲足球的“狂欢”

21 世纪的首届世界杯——韩国和日本联合举办的 2002 韩日世界杯创造了多个历史：第一次在亚洲举办世界杯赛事，也是第一次有国家联合主办世界杯，更是中国队第一次跻身这项世界第一运动的最高舞台。

2000 年初，米卢蒂洛维奇来到了中国，这位连续四届带领四支不同球队在世界杯上取得历史性突破的“神奇教练”，又一次挑战“不可能任务”，他为国足带来了“快乐足球”，以往每到关键时刻就掉链子的中国队这回一次次承受压力，直到在沈阳五里河体育场，凭借着于根伟接力抢点的进球，中国队以 1 比 0 战胜了前来挑战的阿曼队。当比赛的终场哨声响起时，电视上罕有地闪现出五个大字“我们出线了”，瞬间让人热泪盈眶，那一个夜晚，全国各地陷入狂欢的海洋，甚至超过了此前不久北京成功申办 2008 年奥运会。

44 年的努力和夙愿终于达成，人们开始畅想国足的首次世界杯之旅将会有怎样的成绩，无论是“进一球，拿一分，赢一场”的渐进目标，还是“赢哥斯达黎加、平土耳其、小负巴西”的天方夜谭，不管是球迷还是一般群众都想见证这一切的发生。

比赛的时间是在下午，写稿佬当时正在就读高中，临近期末，课业繁忙，丝毫没有浇灭我们对足球的热情，就当大家思忖着怎样去了解比赛情况的时候，班委突然打开了电视，班主任随即解释，美其名曰“爱国主义教育”、增强大家对国家的认同感，诸如此类，但是满篇看来，都在为校领导的机智而点赞，我们也得成为 7 亿份之一的“幸运儿”。

人们在衡量亚洲球队实力的时候总喜欢用队中有多少在欧洲顶级联赛效力的球员来作为其中重要的标准，在曼城踢上主力的右后卫孙继海，在英甲水晶宫闯出名堂的范大将军，即将留洋的李铁和李玮锋都是我们的依仗，但是在世界杯这个大舞台之上，这一切却显得如此的渺小。7 亿中国人只能眼睁睁地看着哥斯达黎加以 2 比 0 完胜国足。

随后中国队对阵更为强大的巴西队，由于时间安排在晚上，更多人看到了中国足球与世界最高水准之间的差距。卡洛斯踢出时速 149 公里的任意球直接洞穿了江津把手的大门，随后“3R”组合各进一球，如果没有沙特垫背垫背的话，国足的首次世界杯之旅将仅陪末席。

预选赛中跌跌撞撞、开赛前还损失了队长埃莫森的的巴西得已经慢慢地进入状态，98 世界杯上折戟并且缺席了世预赛的罗纳尔多同样迎来了救赎和大爆发的机会。从 1978 年阿根廷世界杯开始到 1998 年的法国世界杯，连续六届赛事的最佳射手都是打进 6 球，而重伤归来的罗纳尔多，速度已经不复当年的恐怖，但是射术更加精湛，他在本届比赛中成功突破，在国足的“帮助”下，罗纳尔多仅仅在对阵英格兰的比赛中没有取得进球，而在其余的六场比赛中打进 8 球，朝着世界杯历史第一射手的宝座迈出了坚实的一步。

为巴西争取到宝贵时间的是里瓦尔多，他先是秒传罗纳尔多扳平比分，随后又罚进一记点球完成反超，在比赛的最后阶段里瓦尔多又在对方将球


▲没有“进一球”算是中国首次世界杯之行最大的遗憾。

向他身体的时候夸张而巧妙地掩面倒地拖延时间，他赛后也承认球只是击中了他的大腿，但裁判却被蒙蔽，让土耳其人获得了本场的第二张红牌，彻底浇灭了土耳其人反扑的气焰，不过他们还有复仇的机会，只要他们能够杀到半决赛。

三十年河东、三十年河西，在四年间接连收获世界杯、欧洲杯和联合会杯的法国，坐拥意甲金靴特雷泽盖、英超射手王亨利、法甲第一射手西塞，足以令全世界一致认为卫冕冠军将会痛击世界杯新军塞内加尔，哪怕法国队在开始前五天才损失了在数年间拿到了各种荣誉的天王巨星齐达内。然而事实上他们的豪华攻击线全场狂轰 15 脚射门，却没有收获一粒进球，反而因为勒伯夫的失误给迪乌夫抓住，后者的助攻让迪奥普首开纪录，兴奋的塞内加尔人在角球旗附近跳起了非洲风情的舞蹈，这支全部首发都在法甲效力的“法国二队”踩着卫冕冠军的肩膀成为了世界的焦点。

最后一场齐达内给自己的脚缠上厚厚的绷带，但是丹麦人早已对此有所部署，一个专门的中场球员像贴身膏药一般紧贴着法国球王，齐达内每一次在丹麦人的冲击下踉跄倒地，都让人莫名的心疼。

坐拥超级锋线的他们不仅一胜难求，甚至连一个进球都无法获得，他们三场小组赛仅得一分，不仅以史上最差的卫冕冠军成绩尴尬出局，还开启了一个奇妙的怪圈，在此后的十多年间，多届世界杯冠军在下一届世界杯中都在小组赛中都未能出线，而在此之前，上一支在小组赛被淘汰的卫冕冠军还要追溯到 1966 年的巴西队。

和法国遭到同样悲情命运的还有两届世界冠军阿根廷，阿根廷和英格兰这对老冤家又一次相遇，两位在 4 年前成为焦点的两位人物再次成为决定比赛的主因：追风少年欧文更加成熟，他的突破赢得点球，贝克汉姆用一脚干脆的点球不仅完成了自己的救赎，还将阿根廷人赶上了绝路。阿根廷人在小组赛最后一场 1 比 1 艰难逼平瑞典，但因为净胜球劣势无缘 16 强，巴蒂掩面痛哭，和《阿根廷，别为我哭泣》形成凄美的绝配。

当然除了这些正面的记忆以外，还有一些奇妙的事情，让这届世界杯变了味道：成功晋级十六强、并且成功举办所有比赛的日本，撇开历史恩怨来说，他们反映了亚洲足球崛起的真实水平，不过此后曝出的贿选丑闻，让这个美好的成绩蒙上了污点；另一支东道主韩国人给人留下最大的印象是超强的体力、满场飞奔的身影，这得益于名帅希丁克的魔鬼训练以及传说中每家每户贡献出来的人参。但除此之外，还有很多拙劣的“表演”，这是他们对抗世界强队的一贯作风。然而，在本届世界杯上这些失误并没有让他们受到惩罚。五次参加世界杯未尝一胜的韩国一路高歌猛进杀进四强，而争议的场景连续上演。

在小组赛韩国对阵葡萄牙的关键战役中，阿根廷裁判不仅罚下葡萄牙队两人，更让“黄金一代”遗憾离开了世界杯的舞台。意大利队被外界认为是最成熟的一届国家队，皮耶罗、托蒂、马尔蒂尼、内斯塔、卡纳瓦罗和布冯等名将摩拳擦掌，但是意大利人的慢热还是让他们在小组赛上吃尽了苦头，凭借替补上场的德尔 · 皮耶罗的巧妙头球逼平墨西哥，意大利艰难地确保了小组赛出现资格，他们将对上韩国，几乎所有人都认为他们将会轻松获胜，但厄瓜多尔裁判莫雷诺赛前对意大利人那种极不友好的态度让老帅特拉帕托尼深感不妙，然而后来的发展还是出乎了老帅的意料。

柳相铁故意肘击科科，直接导致后者血流满面，李天秀在毫无得球可能的情况下将马尔蒂尼的头当成了皮球，金泰映两度恶意使用格斗技术攻击写稿佬的偶像皮耶罗，这些粗鄙而野蛮、根本不是现代足球应有的动作并没有让韩国付出任何代价，但这还不足以击败实力超群的意大利，于是裁判莫雷诺再度出手了。他判给了韩国队一个可判可不判的点球，但是当韩国人在自己禁区做出比之更甚的犯规动作时，裁判却视而不见，甚至还将托蒂以假摔的名义处罚，致使他两黄变一红被罚下，这都不足以阻止意大利人的进球，托马西的金秋进球被吹越位在先，将戏剧的气氛推向了高潮，而安贞焕在 117 分钟打进金球致胜，就像是被剧透得七七八八的故事，还是令人难以接受，但又在情理之中。

韩国队的戏份还没结束，他们在八强战面对西班牙，埃及裁判甘杜尔

粉墨登场，开始自己的表演。西班牙队在本届比赛中开了个好头，取得多年以来首次的三连胜，但是进入淘汰赛之后，西班牙的运气好像用光了，在对阵爱尔兰的比赛中他们两度被判罚点球，甚至有三粒进球被吹罚无效，但西班牙还是晋级了。在对阵韩国的比赛中，上一场多次上演肘击神技的金泰映，这一场则上演了乌龙破门，但是裁判奇妙地判定西班牙球员推人在先，与之相比，莫伦特斯将华金的传中顶入球门被判出界在先也就没什么奇怪了。最终西班牙倒在了点球大战。接连淘汰了两支欧洲拉丁派的球队，韩国终于碰上了同样以身体硬朗著称的德国队，就像徒弟见到了师傅，终于停下了前进的脚步。

德国以 8 比 0 狂胜近五届亚洲杯取得三冠两亚的沙特队，24 岁的克洛泽在沙特禁区展现出德国空霸的优良传统，头球帽子戏法殊为罕见，创造了自 1982 年世界杯以来最悬殊的比分，但此后德国队的火力收敛了不少，而真正为扛着他们前进的是门将卡恩。除了首场面对沙特队的比赛外，卡恩每场都高接抵挡、奉献神勇的扑救，6 场比赛他把守的大门仅仅被洞穿过一次，在前锋线不甚给力的情况下，他嘶吼着指挥后防，宛如“金毛狮王”一般，指引着球队走向胜利。

三场 1 比 0，让这支赛前并不被看好地德国队走出了两年前欧洲杯惨败和世预赛又 1 比 5 输给英格兰的阴霾，只可惜巴拉克在和韩国队的半决赛中吃到了黄牌，即便晋级也要面临停赛，但他并没有因为失落而影响发挥，他的进球让德国历史上第七次闯进决赛。

上一次在一届杯赛中两次碰见相同对手的事情发生在 1994 年，主角之一又是巴西队。进入淘汰赛后的巴西愈发强大，罗纳尔多、里瓦尔多和罗纳尔迪尼奥组成的“3R”配合渐入佳境，东方不亮西方亮：里瓦尔多和罗纳尔多的进球帮助他们艰难战胜比利时，随后小罗的惊天吊射戏耍了喜欢离开门线的老门神希曼，帮助球队取胜。值得一提的是，英格兰和巴西两队之前的三次在世界杯交手，巴西队都得到了最后的冠军，而 2002 年，则是第四次。

土耳其人战胜了东道主日本，又战胜了风头正盛的塞内加尔，再度站在了巴西面前，但是巴西队并没有给他们复仇的机会，顶着“阿福头”的罗纳尔多在下半场用一记从罗马里奥身上学来的行进间快速捅射，攻破了另一位入选本届杯赛最佳阵容的门将鲁斯图把守的大门，巴西队连续第三届闯进世界杯决赛。

四星巴西对阵三星德国，这场在日本的横滨国际综合竞技场举行的决赛，不仅是世界杯历史上成绩最好的两支球队第一次的巅峰对决，更是一场金靴奖以及金球奖争夺者之间的直接对话。小组配合纯熟的巴西队是更具优势的一方，而失去了巴拉克的带领，德国队前场攻击线总是与进球失之交臂，只能仰仗卡恩的发挥保存希望。

已经攻进六球的罗纳尔多和五球的里瓦尔多两度主导进攻，后者在禁区外接罗纳尔多的传球后射门，皮球看起来毫无威胁，神奇而稳健的卡恩竟然脱手了，事后很多人都将此归结于巴西中场席尔瓦在之前的比赛中踩到了卡恩的手指，但在罗纳尔多面前这样的超级射手面前犯下这样的失误将会铸成成千古恨。德国后卫呆滞地看着罗纳尔多如灵狐般出现在门前，将球补射入网。两位巴西巨星的二重奏还未停止，12 分钟后，克莱伯森右路地面横穿，上前迎球的里瓦尔多突然一漏，身后的罗纳尔多心领神会，接球推射锁定胜局，也锁定了自己的最佳射手金靴。失球后的卡恩望球轻叹，尽管他最后获得了金球奖，打破了从没有门将获得世界杯金球奖的纪录，但这多少有些安慰奖的味道，他应该会愿意用个人最佳荣誉换取那座大力神杯。最终卡福爬上了小桌子高举世界杯，最华丽的球队笑到了最后，是对那个夏天最美好的回忆。

日韩的硝烟虽然散去，游戏中的世界杯还在继续。

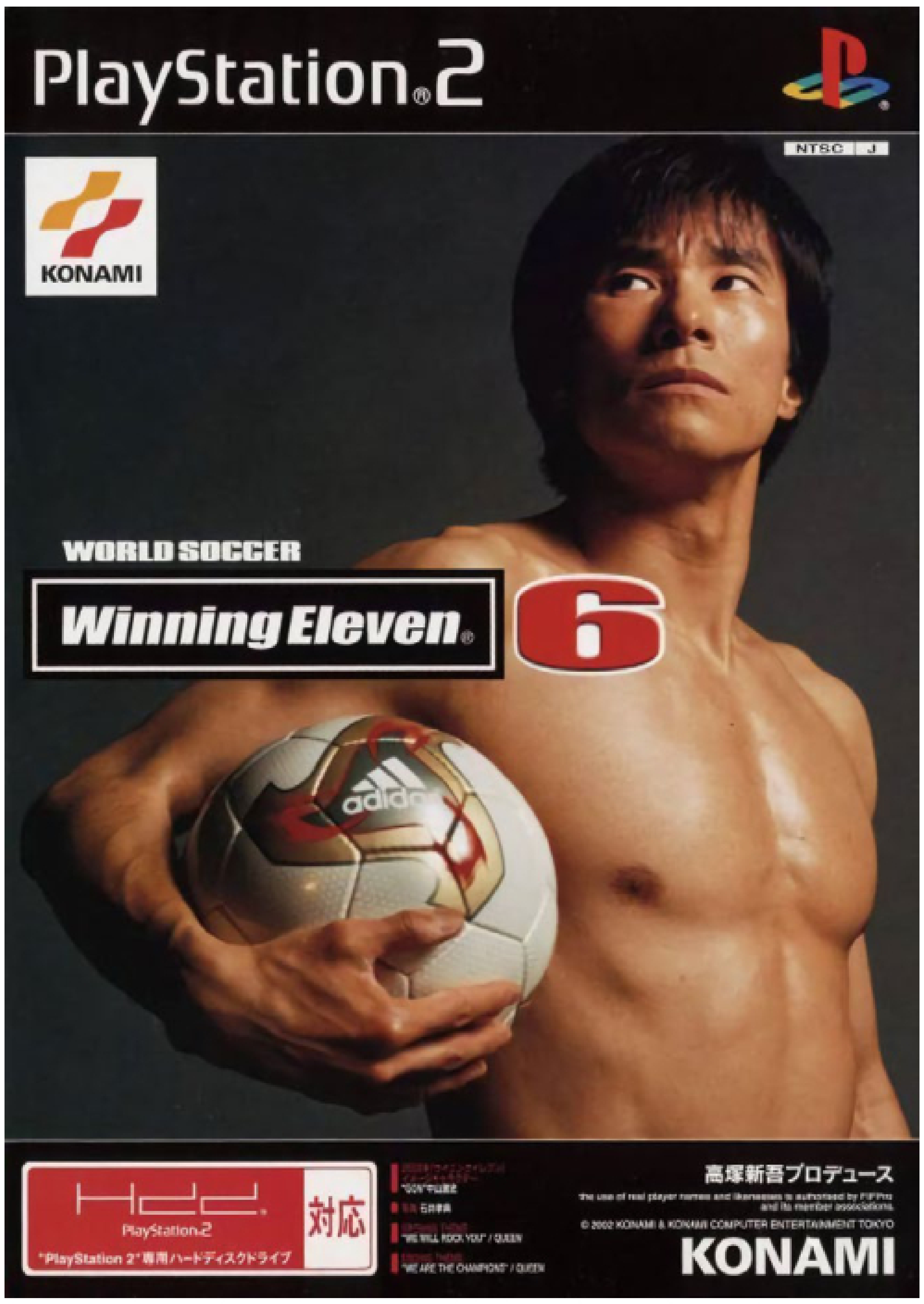
EA 放弃了四年前的“通往世界杯之路”，只在当年四月份推出了《2002 FIFA 世界杯》，四年来游戏技术取得了跨世代的进步，使本作在画面得到很大提升，但就总体而言，操作手感和判定的不成熟，以及一些明显的 BUG，使得本作在媒体口中只得到合格偏上的评价，销量也一般。尴尬的是几个月后，使用同样引擎的《FIFA 2003》在口碑上大幅提升，仅 PS2 版本就获得了接近 400 万份的销量，使得 EA 不得不重新评估世界杯系列游戏的运营策略。

作为 EA 的对手，Konami 虽然没有得到国际足联的完整授权，但是凭借着东道主优势，他们还是打到了“擦边球”。尽管不能像之前那样在游戏标题上打着世界杯的名号，但是日本球星中山雅史手持“飞火流星”的经典封面，预示着游戏也能给予玩家相同的世界杯体验。凭借着对 PS 主机潜能的充分发掘以及 PS2 主机的世代跃升，成熟的《世界足球 胜利 11 人 6》有着良好的操作手感，更为自由的战术站位和变化，在口碑上远超《2002 FIFA 世界杯》。

即便如此，艳丽的色彩加上射门时自带的飞火流星效果，由精彩回放、开场和完场动画组成的“世界杯瞬间”，给予相当不错的视觉效果；而球队之星的超强能力，半场吊射破门、华丽的弧线进球、单刀起跳躲避门将后推射空门，如果被守住就顺势给门将一个滑铲……都是那个夏天不少 FIFA 玩家美妙回忆。而对国内“实况”玩家而言，那一年的回忆则是国内大神修改之后的汉化版，带领国足完胜那些在现实中丝毫没有胜算的对手，最终捧起大力神杯。



▲直到现在，依然有不少球迷认为 2002 年韩日世界杯是近几十年来最具争议性的一次世界杯。



▲《世界足球 胜利 11 人 6》。

2006 年德国世界杯
哀兵必胜，神奇的左后卫

世界杯时隔 42 年再临德国，高考完的写稿佬终于能够安心重头到尾看完一届世界杯。

这届世界杯的主角是意大利，无论是雄心勃勃的东道主德国，还是王者归来的法国，似乎一切都是在为意大利人最后的夺冠充当最佳的陪衬。然而，在世界杯开始前不久，著名的“电话门事件”爆发，让意大利足球霎时间陷入风雨飘摇，当中的政治角力相信很多人心里面都有自己的判断，但就意大利队当时的情况而言，“电话门事件”并没有让来自各队的球员心生间隙，前途未卜的众人爆发出空前的战斗力。

和四年前相比，这一届的意大利新增了超级教练里皮、中场核心皮尔洛和神射手托尼以及战术奇兵亚昆塔。布冯和卡纳瓦罗领衔的后防线固若金汤，将意大利足球赖以生存的“钢筋混凝土防守”演绎到极致，那怕中前场被打穿，卡纳瓦罗也能一夫当关化解险情，甚至还能成为防守反击的发起点，而所有来自对手的有威胁射门，无一例外，都被布冯阻拦在门线之外。而皮耶罗、托蒂等人领衔的锋线同样有着强悍的实力。不过内斯塔在小组赛阶段的伤缺让意大利的最引以为傲的世界第一防线出现了危机，马特拉齐临危受命，没想到他将在接下来的三个星期震惊世界，同样震惊世界的还有站在他左边的男人——即将在世界杯之后成为马特拉齐队友——格罗索。但是在他们展现神奇之前，还有更多球队在叱咤风云。

四年前倒在了决赛的德国决心凭借东道主的气势再现 32 年前西德队在本土夺冠的辉煌。和历届冠军向来慢热的步调不同，在本届杯赛改由东道主出战揭幕战的情况下，踌躇满志的德国人火力全开，和哥斯达黎加上演了一场进球大战，誓要为自己的辉煌之旅开个好头。

四年前的银靴奖得主克洛泽在小组赛阶段就打进四球，晋级 16 强之后，他又用中锋的牵扯作用两度为波多尔斯基创造致命连击的机会，让德国轻松前行。

随着奥特加的引退，阿根廷又有了几位“马拉多纳接班人”，特维斯、萨维奥拉、艾马尔和里克尔梅都有着极高的天赋，而天才间的配合更是天衣无缝，首次独立参赛的塞黑队成为了他们的祭品，6 比 0 的比分追平了阿根廷世界杯获胜的最大分差，那一个由 47 脚传导后打进的精彩进球，显示了阿根廷人强大的团队协作能力，但千万不要忽略阿根廷超强的个人能力，他们在 16 强比赛中被墨西哥队拖进加时，凭借着罗德里格斯的一记天外飞仙，阿根廷人来到了德国队的面前。

两支夺冠热门在 8 强提前相遇，注定是一场历史性的比赛。阿根廷的阿亚拉先开纪录，但是佩克尔曼保守地换下了中场核心里克尔梅，让克洛泽打进了足以让他成为本届比赛金靴奖的第五个进球，双方鏖战 120 分钟还是平分秋色，但是德国人向来在点球大战中鲜有败绩，除了日耳曼民族心理强大以外，他们还有高科技大数据的支持。

在点球大战前，德国队的门将教练科普克递给莱曼一张小纸条，纸条上面是 7 个可能主罚点球者的射门习惯，而背后则是科隆体育学院一个 50 人团队的智慧结晶。在纸条的协助下，莱曼四次猜对了方向，并两度扑出点球，成为了这一届极具科技性的世界杯的最佳缩影。那张便笺纸如今被收藏在德国足球博物馆，记录着德国人如何用高科技和团队智慧取得比赛胜利。

半决赛，德国将对阵意大利，而法国则对阵葡萄牙，世界杯提前进入了欧洲杯模式。如果说德国的晋级是高新科技的胜利，意大利的晋级之路则是将“奇正”之道的人类智慧运用到极致。

澳大利亚队的主帅希丁克在四年前带领韩国为意大利人创在了一段黑色回忆，这一次也不例外，澳大利亚人在常规时间挡住了意大利人的攻势，而马特拉齐的红牌下场更是让“袋鼠军团”看到了进入加时甚至点球决战的希望。就在这个时候，“伟大的左后卫”诞生了。

格罗索在左路带球一路长驱直进，两个巧妙的过人，并且拼来了一个珍贵的点球，替补上场的托蒂一蹴而就，帮助意大利队在补时阶段绝杀对手，写稿佬至今仍记得黄健翔老师在电视里如灵魂附体般地叙述着整个过程，阐述意大利左后卫的光荣传统，声嘶力竭地高呼“意大利万岁！”作为解说员这样的做法显然并不合适，但是作为一个球迷，他诠释了对足球的热爱和对球队的深情。

意大利在八强战将面对乌克兰，后者在 16 强战用点球决战的方式将之前一球未丢的瑞士队送回了家，超级射手舍甫琴科在他第一届也是最后一届参加的世界杯中希望走得更远。但是意大利强大的防守让乌克兰“核弹头”完全无用武之地，即便攻击力强悍的德国也是如此，金靴奖得主克洛泽被困在意大利的“钢筋混凝土”之中。反观意大利，将自身传统优势发挥到极致，并且依靠奇兵突袭，使他们拥有了赢得一切的条件。对阵乌克兰，右后卫赞布罗塔突施冷箭，然后利用角球和反击在 10 分钟两度洞穿对方城池，轻松带走胜利。

面对气势一时无两的德国，里皮的球队将本届世界杯的两大优势发挥到极致，德国人精心导演的一次次进攻都被悉数挡下，直到加时赛的第 29 分钟，几乎所有人都以为比赛将会进入点球决战，评述员们都已经开始期待科普克掏出小纸条，唯独意大利人发起了他们的总攻。

皮尔洛的传球如手术刀般切割了德国队的防守阵型，埋伏在禁区右侧的格罗索用一脚完美的搓射绕过了所有防线飞入大门。1 比 0，留给德国人的时间不多了。德国队发起了疯狂的绝地反扑，这就给意大利又一次完美演示反击特长的机会，卡纳瓦罗精准的断球开启了快速防反的序幕，托蒂拿球后直塞找到了吉拉迪诺，后者长途奔袭吸引了德国队后卫的注意，然后扭身传给了快步插上的皮耶罗，在“皮耶罗区域”，狂奔了 80 米的斑马王子用最完美的脚法叩开了通往柏林决赛现场的大门。

德国队“逢意不胜”的尴尬传统还在延续。而意大利的另一个老冤家——法国也是状态渐入佳境。

法国队是惟二无法取得小组头名的种子队之一，在兵败欧洲杯之后一度退出国家队的齐达内上演王者归来，他明言这届世界杯将是他职业生涯最后一项参与的赛事。

虽然西塞在和中国队的友谊赛中被郑智断腿，但图拉姆、维埃拉、马克莱莱、亨利和特雷泽盖愈发成熟，还有维尔托德和新星里贝里，他们有理由相信这一届他们能走得更远。但是首场 0 比 0 战平瑞士，次轮在领先的情况下 1 比 1 被韩国逼平，齐达内还因为得到了黄牌不得不面临停赛，使得这场比赛差点成为了其职业生涯的最后一场比赛。幸好亨利和维埃拉拯救了球队，法国得以挺进 16 强，齐达内的告别演出将由自己主导。他在 16 强中引领进攻，先是定位球间接助攻维埃拉反超西班牙，然后在补时阶段抢截并打出快速反击，最终锁定胜局。法国队跻身八强，他们的对手是老冤家巴西。

无论什么时候，巴西总是人们关注的焦点，尽管里瓦尔多的落选使三叉戟，被誉为“贝利接班人”的另一个“R”——罗比尼奥尚未能接过大哥的旗帜，但是卡卡和阿德里亚诺的冒起，让巴西拥有了“梦幻四重奏”，纸面实力看上去更加强大，人们甚至再次将这届巴西和 1970 年那届星光璀璨的球队相提并论。卡卡和阿德里亚诺在前两场比赛的率先破门使得巴西队取得两连胜，罗纳尔多也在对阵日本的比赛中攻入两球。

本届世界杯的小组赛阶段可以说或是最为循规蹈矩的一届，所有种子球队乃至几乎所有传统强队都顺利晋级，也许只有加纳能够力压捷克黄金一代以及北美足球霸主美国这算是一个不大不小的冷门，但是当加纳人遇到了巴西，只能连吞三蛋。罗纳尔多的进球使他超越盖德 · 穆勒成为世界杯历史第一射手，这使得巴西队的声威震天。只是世界上有一种杀人利刃叫“捧杀”，外界过多的关注打乱了巴西队的备战节奏，从公开训练到出席活动甚至比赛前后，他们的一举一动都像是个商业演出。而法国人的使命似乎就是要将不可一世的巴西拉回凡间。

“吃饭睡觉打巴西”是齐达内的最好写照，状态全开的他用最“巴西”的方式戏耍了地球上技术脚法最好的球队，并且用一个精准的传球找到了无人看防的亨利，阿森纳大帝的垫射“洞穿”了网窝，尽管巴西队大举反扑，但是法国队还是送给了他们八年来世界杯的第一次失利。

在四强战，法国人的对手是葡萄牙的“黄金一代”，葡萄牙和荷兰在 16

强相遇，由博拉鲁兹用一记功夫动作猛踩当时还被称为“小小罗”的 C 罗，促使对方受伤离场开始，比赛就开始变味，坐拥“四大天才”、崇尚进攻的荷兰人和脚法细腻、拥有“黄金一代”的葡萄牙人打起了另类的“攻势”足球，主裁判伊万洛夫变成了全场最忙碌的人，全场比赛他一共出示 16 张黄牌、4 张红牌，场上最后只剩下 18 名球员，这是世界杯历史上极不光彩的一幕。尽管葡萄牙在八强战中又以点球淘汰了英格兰，但是面对老练的法国人，天才们相互兑子，唯一的机会是亨利制造的点球。齐达内面对点球专家里卡多，用一脚欲救无从的射门，将法国送进了决赛。

本届高科技的世界杯上，电视转播技术是其中一个重要体现，更多的机位（球网后和球场上空），更优质的制作和更广泛的传输，使得本届世界杯的电视观众超过 260 亿人次，而在柏林上演的决赛，则有 7 亿观众通过电视收看这场巅峰对决。

自 1970 年墨西哥世界杯开始到 2006，每隔 12 年，意大利都会进入世界杯决赛；而齐达内将自己的退役演出演绎到最后，

这一次法国队又率先获得了点球，马特拉齐又一次犯错，将马卢达撞倒，齐达内的勺子点球帮助法国队取得领先，他也成为了本届杯赛惟一一位真正以上洞穿意大利球门的对手球员，这对于双方来说都是一种荣耀。

但之前屡屡犯错的马特拉齐很快就迎来了救赎的机会，他在第 19 分钟接应角球头槌破门，将比分扳平。此后的 100 分钟里，双方都互有攻势，托尼的头球击中横梁、亨利的突破几乎洞穿了钢筋混凝土、无人盯防的齐达内又一次展现了他的头球技术，但是布冯也奉献了他职业生涯最重要的一次扑救，就在比赛行将进入点球的时刻，令人震惊的一幕发生了。马特拉齐“战术性”挑衅齐达内，本来就火爆的齐祖再次展示了他的头球绝技，将马特拉齐顶翻在地，毫无疑问，红牌，齐达内的职业生涯以这样特殊的方式画上了句点。法国球王垂头退场，与大力神杯擦肩而过的画面让人终身难忘。旧王退位，新王登场，梅西和 C 罗在这届世界杯上初试啼声，开启了至今为止长达 12 年代的瑜亮之争，但这是后话。人们关注的焦点来到了点球点。



▲齐达内的职业生涯用一张红牌，以一种特殊的方式结束。

世界杯历史上第一次点球决战，意大利输给了巴西，连续三届世界杯都倒在点球决战的记忆，让意大利球迷们手心捏把汗。但是很快他们就迎来了利好消息，当马特拉齐打进了第二轮的点球后，在 2000 年欧洲杯决赛帮助法国绝杀意大利的特雷泽盖这次却没能将点球罚进，还是横梁阻挡了法国人的劲射。之后双方都稳稳地罚进，当皮耶罗在第四轮罚进点球之后，胜利女神的天平向意大利倾侧，而里皮刻意将格罗索安排在第五个出场。

“冷静，最后时刻属于你，你的点球会给我们带来胜利”里皮这样对格罗索说，对于这个连续创造奇迹的左后卫而言，用一锤定音的点球来为这届充满传奇色彩的冠军之旅画上句点再好不过。格罗索做到了，他的劲射让意大利人夺得了世界杯，他创造了传奇！

传奇既可以创造，也可以改写，当然，是在游戏世界里。既然是一届高科技的世界杯，就连游戏也富含科技感。有了 1998 和 2002 年的经验，EA 在本届世界杯重拾了“通往世界杯之路”，玩家可以 72 支国家队和超过 1700 名球员中打造出自己的世界杯冠军。这个 X360 的首发游戏，带来的画面的提升自然不在话下，人物的建模和动作设计以及物理引擎更加真实，球场的光影和草质变化、观众的反应也带来更加震撼的沉浸感。而在此基础之上打造的《2006 年 FIFA 世界杯》是更进一步。2005 年“谷歌地球”上线，人们可以自由地以新视角去观看世界，这个创意被引用到世界杯游戏之上，在选择球队时，会出现相应盖过相应的卫星图，显得科技感十足。另一个与科技相关的革新是网络元素的加入，玩家可以和全球玩家连线，争夺属于自己的世界排名；并且可以参与全球挑战，在官方精心挑选的四十多个经典传奇历史战役中上阵改写历史，为那些球星弥补一生的遗憾。

但就一众玩家和专业媒体的评价和游戏的销量而言，《2006 年 FIFA 世界杯》虽然获得不少正面评价，但并没有令系列整体上一个台阶，EA 在反超《世界足球 胜利 11 人》的战役中仍需努力。

2010 年南非世界杯
呜呜祖拉与斗牛士

自 1978 年阿根廷世界杯以后，世界杯决赛圈比赛阔别了南半球已有三十多年。终于在国际足联“六大洲轮流举办制度”的春风下，世界杯终于来到了南半球这片自由奔放的大陆、在这片为了自由和种族平等奋斗多年的国度。

当然，经过事后爆料，国际足联通过世界杯大肆敛财 38 亿美元，国际足联因该届杯赛在南非的任何活动收益，都可以免税，并有权不受南非汇率兑换制度的约束，甚至南非政府在足球场范围内都不能自行投放广告。

一直围绕着南非世界杯的争议之声远不止于此：作为地球上最南端的国度之一，6 月份的南非却是深冬，这让很多刚在欧洲的夏天里结束赛季的球员不适应，或许是许多旅欧球员较多的球队表现失准、球赛相对沉闷的原因；来自裁判们的争议判罚更是层出不穷；世界杯并没有为南非经济做出飞跃式的贡献，已成社会痼疾的治安问题当然也没有得到很好的解决，使得前往当地的游客难以尽情享受足球乐趣；来自南非特色助威道具呜呜祖拉所发出的呱噪之声，则是让电视机前的观众们倍感难受……

尽管占据着所谓的天时地利人和，但南非的世界杯之路显然并不轻易。过去的世界杯，东道主或多或少都会受到赛会的照顾，作为东道主，南非队身处的小组堪称死亡之组，但并非因为对手和他们水平相当，而是他们只能成为墨西哥、法国和乌拉圭的死亡竞赛中必须大肆撕扯的猎物。也就



▲从某个角度来说，呜呜祖拉比世界杯还要引人注目。

难怪当时就有南非媒体指出，国际足联的行为是“新时期的足球殖民统治和欺诈”。

在开赛以前，人们认为南非将成为史上最弱的东道主，甚至认为他们连一场胜利都难以获得，不过南非足球队用他们对足球的热情证明了事实并非如此。他们在第一场比赛中，查巴拉拉将本届世界杯的首个进球留在

了非洲，而且顽强地逼平了墨西哥，虽然第二轮惨败在乌拉圭脚下，但是面对理论上本组最强的法国，南非人也并不准备缴械投降。

法国是本届世界杯上最令人争议的球队之一。在进军南非的附加赛上，法国队凭借亨利的“捞球”后助攻，才得以涉险过关，这让他们受到了各界的口诛笔伐。

在小组赛第二轮兵败墨西哥的一战中，前锋阿内尔卡中场时对昏庸的主帅多梅内克猛烈抨击，法国足协随即将阿内尔卡开除出国家队，但弹压之后反抗更为激烈，在队长埃弗拉的带领下，法国队选择罢训，尽管法国足协居中调停，但这场闹剧中没有人是胜利者，法国队在小组赛的第三轮比赛中以 1 比 2 输给了南非，三战仅得一分，小组排名垫底，重蹈了 2002 年的覆辙，南非尽管也成为了历史上首支未能小组赛出线的东道主球队，但是能够将法国拉来当垫背，也是值得南非人民骄傲的事情。

如果说法国队是最具争议的球队，最令人失望的球队非意大利莫属，三场小组赛都在上半场率先丢球，后方领袖卡纳瓦罗老态毕现，第一场巴拉圭球员阿尔卡拉斯力压这位金球先生顶进一球，意大利只凭借着一个争议点球挽回 1 分。

由于澳大利亚划归亚洲足联范围，使得长期受到压制的新西兰队时隔 24 年重返世界杯，作为本届世界杯参赛球队中排名最低的其中之一，被视为“鱼腩部队”的新西兰却在三场比赛中一场未输，其中战平意大利一役，又是卡纳瓦罗的解围失误送给了对方轻松破门的机会。

最后一场，意大利面对状态低迷的斯洛伐克，还是输掉了一场非典型的比赛，世界杯的冠亚军在下一届均在小组赛阶段遭到淘汰，成为了南非世界杯新秩序诞生的起点。四年前折戟的德国、新科欧洲冠军西班牙、拥有多位天才的荷兰，都有希望成为新的王者。

人们谈起英格兰和德国之间的抗争，除了第二次世界大战，便是一场场足球场上的激烈交锋，尤其是 1966 年的决赛，当时英格兰在加时赛阶段创造了至今仍为人津津乐道的门线悬案，之后两队的多次碰撞，无论是 1970 年的西德大逆转，还是 1996 年德国在英格兰家门口夺取欧洲杯，抑或英格兰 5 比 1 大胜，两队的碰撞总不乏看点，这次也不例外。

两支球队的晋级之路都不算平坦，德国在开赛前失去了他们的队长巴拉克，使得主教练勒夫不得不用“小鬼当家”，没有了绝对核心，他们以传控踢法为基础的团队足球需要时间逐渐成熟。他们在第一场火力全开，4 比 0 战胜了澳大利亚；不过到了第二场，他们输给了塞尔维亚，正努力冲击历史金靴的克洛泽得到了红牌。而在第三场凭借着厄齐尔的灵光闪现才得以顺利出线。

英格兰在名帅卡佩罗的带领下信心满满地开始征程，但是前两场比赛他们只收获了两场平局，鲁尼和赫斯基这对“一高一快”的传统组合碌碌无为，直到第三场卡佩罗顺从民意，用快马迪福先发，并且依靠后者一战定江山才得以出线。

渐入佳境的两支球队展开了对决，但情势很快就倒向德国人，复出的克洛泽和他的锋线搭档波多尔斯基各进一球，掀开了一场进球大战的序幕。随着英格兰后卫厄普森打进赎罪一球，本届世界杯最具争议的一幕发生了。

兰帕德的禁区外射门击中了横梁弹入了门线内，全世界都知道那个球已经越过门线，惟独裁判没有丝毫表示。尽管所有英格兰球员都在抗议，但是并不能改变裁判的决定，之后兰帕德的定位球再次击中横梁，但同样没有洞穿诺伊尔的大门，然后事情就像是 44 年前那场决赛那样，获利的一方继续扩大领先优势，最终收获一场胜利。

德国八强的对手是阿根廷，一支同样因为误判得利的球队。二十年前的意大利世界杯，德国以一粒点球气走马拉多纳而捧杯，而四年前在德国，日耳曼战车凭借高科技手段，在点球大战战胜了阿根廷。

球王马拉多纳又一次出现在世界杯的赛场上，不过他的角色从战场上冲锋陷阵的主将，变成了统领潘帕斯雄鹰的主帅。在此之前，马拉多纳的两次执教经历还要追溯到 1995 年，但两次教练生涯一共维持的时间还不到半年，而且还是“无证驾驶”。

球王的执教实力有多少大家自然心知肚明，他把训练任务更多地交给了教练团队，而他则是尽情作秀，关于马拉多纳的新闻不断见诸报端，他用这样的方式为自己的球员们减压，一如他在生死战之前逐个亲吻自己的球员。

尽管当时世界上最好的球员梅西状态显得十分挣扎，多场比赛未能取得进球，但马拉多纳依旧选择信任这位“新球王”，期待他能一战功成。

然而，现实总是残酷的，上一场比赛中 3 分钟进两球的托马斯 · 穆勒，又在本场开赛 3 分钟的时为德国队取得梦幻开局，并且向金靴奖发起冲击。此后阿根廷发起反攻，两位“马拉多纳接班人”加上迪 · 玛利亚和伊瓜因，都未能有效威胁诺伊尔把守的大门。对阵德国，马拉多纳有足够的经验，但那是球员时代的事情，现在，执教经验并不丰富的马拉多纳只能在旁边干着急，他的决断总是慢了一步，而他手下的雄鹰们也迷失了方向。德国队精彩的反击三次创造了绝佳破门的机会，当弗里德里希打进德国队的第三球，还有克洛泽打进第四球后兴奋地做出自己经典的空翻，都是在场边布置换人的马拉多纳用两次教科书式的演出，无奈地为自己的世界杯之旅谢幕，也宣告自己走下神坛。

在半决赛，德国人将要面对强大的西班牙。

人们谈到西班牙，人们最先想起的是他们狂热的“斗牛”表演，然后就是国家足球队在大赛上的各种失意，哪怕是皇马和巴萨在欧冠赛场上战绩彪炳，西班牙却又长达 44 年未曾染指过洲际大赛的冠军，因而“预选赛之王”的美誉。

不过从 2008 年开始，名为“Tiki Taka”的旋风真正成熟，这种从克鲁伊夫全攻全守概念中诞生、并且在 2006 年世界杯期间西班牙电视六台播音员安德雷斯 · 蒙特斯在形容西班牙人快速传球时的拟声词得名，这种神奇的战术让西班牙在 2008 年的欧洲杯上大获成功，人们希望传奇主帅博斯克能够利用正值巅峰的团队传控和快速反抢战术，为西班牙夺得历史上第一个冠军。然而，西班牙出师不利，首场比赛全场围攻瑞士，却未能收获一个进球，反而被瑞士队利用一次后场的长传反击，在混乱中攻入全场比赛唯一进球。

第二场比赛面对洪都拉斯，火线复出、被寄予厚望的“金童”托雷斯碌碌无为，但他们还有“葫芦娃”比利亚，他先是以一己之力连过数人之后破门，然后又在禁区线附近的抽射为西班牙锁定胜局，进球后的比利亚做出了一个斗牛士的优雅动作，属于西班牙人的世界杯之旅正式开始。

凭借着“葫芦娃”的连场进球，西班牙进入淘汰赛，“两牙大战”正式上演。随着“黄金一代”的归隐，葡萄牙成为了 C 罗一人的球队，在小组赛阶段曾经 7 比 0 大胜朝鲜，C 罗的贡献远不止一个进球和一个助攻，他犀利的突破为队友拉出了舒服的空间，但是面对伊比利亚半岛的兄弟西班牙，葡萄牙人还是被完全冻结，只能看着西班牙队在自己禁区前打出精彩撞墙，比利亚再次出现在最适合的位置，连开两枪，为西班牙锁定胜局。

而对阵德国是两年前欧洲杯决赛重演，德国的攻势配合精准、大刀阔斧，西班牙球风细腻、灵动流畅，代表了欧洲最顶尖技战术水平，但是两队的立命之本都是防守，相互抵消之下，只能看谁先犯下致命失误。而西班牙中卫普约尔用一记天神下凡般的头球告诉德国人：“你输了！”

西班牙的决赛对手在乌拉圭和荷兰之间产生。

从克鲁伊夫和内斯肯斯到天才三剑客、到博格坎普和德波尔兄弟、到范尼斯特鲁伊，荷兰队的天才在数十年间如井喷般不断涌现，而罗本、范佩西、斯内德和范德法特便是荷兰足球新一代天才的代表。在 2010 年世界杯上，这些天才们轮番闪耀，让荷兰一路高歌猛进，来到了同样有着“天才”传统的巴西面前。但是，荷兰和巴西的对抗却显得有些变味。尽管巴西从来都是人们关注的焦点，但就如著名足球评论员何辉谈及到的那样，曾经的巴西足球其实已经从街头出天才走向了和欧洲一样通过青训来培养一批高效型人才。本届世界杯是巴西那华丽外衣蜕下后的一次正名之战。邓加将大小罗以及阿德里亚诺等成名已久乃至曾经站在世界之巅的天才巨星排除在大名单之外，除了卡卡和罗比尼奥，巴西队中并没有更多传统意义上的天才。

对阵朝鲜，虽然也有麦孔的零度角抽射破门，但人们更多记住的是朝鲜球员郑大世在国歌的演奏时的痛哭失声，而在战胜科特迪瓦时，人们也更多记住了法比亚诺的两次手球。

对阵宿敌荷兰才是巴西证明自己的最好机会，梅洛助攻罗比尼奥首开纪录，此后巴西多次错失扩大比分的机会，而梅洛却用一记乌龙球抹平了自己的功绩，然后制造乌龙助攻的斯内德又顶进了反超一球，而梅洛不理智的踩踏行为则葬送了他所有的正面评价。

荷兰的下一个对失手是另一支南美球队乌拉圭。乌拉圭同样有着令人艳羡的锋线组合，弗兰和苏亚雷斯的组合便是进球的保证，除了首场 0 比 0 战平法国，在其余的比赛中两位神锋分别闪耀，带领着乌拉圭一路前行。在对阵加纳的 16 强比赛中，蒙塔里和弗兰用精彩的进球将双方带进了加时，



◀西班牙的夺冠预示着足球场新王的诞生。

在加时赛的最后一分钟，又一个经典的争议瞬间发生了，加纳队的射门只差毫厘就要越过门线、绝杀比赛，苏亚雷斯却在电光火石之间，做出了一个惊人的举措，他用排球拦网的方式挡住了势在必进的皮球，而他并不是守门员。毫无疑问“红点套餐”，苏亚雷斯的行为虽然有违体育道德，但是让乌拉圭人获得了晋级的一线生机，而队友们也抓住了这次机会，凭借点球决战进入了下一轮。对阵荷兰，尽管苏亚雷斯因此停赛，但是弗兰依旧用自己标志性的射门为乌拉圭人保持着晋级的希望，但奈何罗本、斯内德双星闪耀，加上范布隆霍斯特的超级远射，3 比 2，乌拉圭人足以自豪地昂首离开球场，而荷兰队在进球大战中取得胜利并挺进决赛。

终于，两支拥有着优良传统并且从未染指世界杯冠军的球队会师决赛，新王即将诞生。

这是荷兰四大天才最接近世界杯的一次，这支空前团结的荷兰队决心再进一步；同样的，这是西班牙第一次跻身世界杯的决赛，他们要在约翰内斯堡的足球城书写属于自己的篇章。

注定创造传奇的比赛自然要有些需要一些神话色彩来加以烘托。远在德国的奥博豪森海洋馆，名噪一时的章鱼保罗此前针对德国队的 7 次预测全部正确，而这一次，它选择了站在西班牙一边。

面对团队配合和脚下技术已臻巅峰的西班牙，荷兰队放弃了与之比拼脚下技术，转而用凶狠的拦截阻断西班牙人的流畅配合，德容飞踹阿隆索胸口便是其中的缩影。英超氛围培养下的金哨韦伯尺度宽松，更是给予了不介意让比赛难看一点的荷兰人更好的机会。比赛场面胶着，却是杀机密布，双方的零星攻势极具威胁，只要一个进球就足以杀死比赛。罗本率先获得了这样的机会，可惜他的单刀遭到“圣卡西”封堵而未竟全功，随后他又差点再次得到单刀机会，但是被西班牙后卫连拉带拽地化解，当然，韦伯没有示意犯规。

双方进入加时，荷兰队为自己的凶悍防守所付出的代价逐渐增大，率先犯错的是后卫海廷加，他的两黄变一红使得荷兰陷入了被动。117 分钟，西班牙又一次发起了经典的 Tika-Taka 配合，荷兰队两次差点能够破坏，但是皮球还是来到了“小白”伊涅斯塔的脚下，来自巴塞罗那的巨星用一记抽射，让三次进入决赛的荷兰队继续保持“无冕之王”的悲情名号。西班牙成为了第一支能够在小组赛首场输球的情况下仍然能够最终捧杯的球队，成为了第八支捧起世界杯的球队。

足球场上新王诞生，足球游戏里也有新的故事得以发展。

随着 FIFA 系列在和《世界足球 胜利 11 人》的较量中取得绝对优势，连带着他们的作品也更具号召力。在充分挖掘第七世代主机的性能情况下，游戏引擎相当成熟，操控和身体对抗更加真实，表现力和沉浸感都更加提升，而 Wii 的体感操作和 iOS 两种新的游戏方式差强人意，但还是给人新鲜感。

《2010 FIFA 南非世界杯》收录了 204 支参加资格赛的球队中 199 支，比以前有所提升，10 个世界杯官方球场细致重现让人完全感受到世界杯的魅力。EA 宣称做出了更多细致化的改良，例如高海拔地区作赛，来自低海拔地区的球队体力槽会消耗得更快，球员也会在非战斗情况下受伤，大大增强了比赛的变数和真实感。前作中获得不错评价的“剧本”模式，这次同样可以通过在线更新来重温各个精彩瞬间。

除了掌控全队，玩家还可以披挂上阵，和队友一起创造历史，追寻荣耀，并且获得成就奖杯，令游戏的整体评价达到了系列的高峰。与之相匹配的是游戏在所有主机平台销量取得 300 万份左右的销量，其中 PS3 版本就贡献了 123 万份，可以说是“《FIFA 世界杯》系列”的一个里程碑。



◀《2010 FIFA 南非世界杯》

2014 年巴西世界杯
传控足球 VS 个人英雄

1950 年，巴西在自家门前输掉了世界杯决赛，送给了乌拉圭人第二座世界杯，64 年后，他们希望国家的英雄能够给贫困的人民带来快乐。这样的论调在过往的许多巴西球员和球迷采访中都能看到。

所有人都知道这届世界杯对于巴西人的意义，以至于连官方纪录片都一改以往聚焦球场精华的风格，转而以走访巴西各族人群作为主线。

他们请回了 2002 年带领巴西队夺冠的功勋主帅斯科拉里，打造了一支依旧拥有着华丽脚法的领军人物，但是整体变得更加务实和效率的巴西，而内马尔被认为是新一代巴西的领军人物，他在小组赛阶段和梅西一样三场同样打进四球，并且两度被评为全场最佳球员，在举国关注的大势下，内马尔成为了巴西人心中的英雄。

自古以来“英雄造时势”还是“时势造英雄”是永恒的话题。而放在足球里讨论，在 Tika-Taka 大潮引领之下，两者更多反映在成熟的团队传控配合造就成功与靠球员个人能力扭转战局。在巴西这个善于诞生足球英雄的国度，个人英雄和传控足球再度相遇，迸发出激烈的火花。

如果说 2010 年西班牙战胜荷兰夺冠是以传控足球为极致表现的团队足球的胜利，当他们在 2014 年再度在巴西相遇，荷兰的三位天才决定要证明自己并不比西班牙斗牛士差。

西班牙凭借阿隆索的点球先开纪录，为团队足球开了个好头，但场上忽然风云突变，范佩西在禁区线附近接布林德长传，球不着地一记头球的天外飞仙，将不可能化为可能，随后又凭借个人努力逼抢迫使西班牙门将卡西利亚斯犯错，再进一球，人称“罗老汉”的荷兰球星罗本两度凭借个人脚下能力戏耍西班牙后卫，让西班牙队在小组赛首战便以 1:5 惨败在荷兰脚下，重蹈上届杯赛的覆辙，但是他们只复制了开头，并没有完成结果。

面对智利队的比赛中，西班牙创造的威胁攻势远多于对手，可惜还是被成熟的智利人两球击败，尽管最后一轮三比零战胜澳大利亚，西班牙还是只能看着上届的决赛对手荷兰昂首出线。

虽然说意大利连续在三届世界杯倒在点球点多少有些悲情，但其实他们也有获胜的时候，那时倒在意大利脚下的荷兰人显得更加悲壮，尽管拥有范德萨这样超级门将，但是荷兰人在近三十年的点球决战中失利的次数同样不少。

在淘汰赛面对哥斯达黎加的时候，哥斯达尼加队凭借着顽强和运气将强大的荷兰队拖进了加时，甚至还拖进了点球大战。在 120 分钟比赛行将结束前，荷兰主帅范 · 加尔用来自纽卡的门将克鲁尔换下了职业生涯的所有正式比赛中从来没有扑出过任何一个点球的正选门将西莱森。这个换人意图再明显不过，这位此前没有登场的门将将要在接下来的点球大战中，改写荷兰足球的命运。

克鲁尔果然不负众望，他扑出了对手的两个点球，这个从替补席站起来的英雄，以一己之力拯救了荷兰足球点球赢弱的传统。而半决赛站在荷兰天才的面前，则是另一位绝世天才，梅西。

四年前碌碌无为的阿根廷新球王梅西，这时已经连续四年夺得世界足球先生，成为该奖项的历史第一人，又被国际足球历史和统计联合会 (IFFHS) 评为 2013 年世界职业联赛的最佳射手，由他领衔的阿根廷被誉为“一流锋线、二流中场、三流后防和不入流的门将”，在今天看来情况并不准确。被寄予希望的锋线搭档阿圭罗和伊瓜因在小组赛阶段颗粒无收，整个世界杯阶段也仅有一球进账，全凭梅西在小组赛中每场都收获进球，扛着阿根廷一路猛进。

阿根廷和荷兰的上一次世界杯交锋追溯到 98 年世界杯，荷兰凭借博格坎普的超级进球取胜，两方的英雄竟然同时哑火，双方一直鏖战到点球决战。

西莱森对于自己上场比赛在最后时刻被换下感到颇为不满，这一场他有了证明自己的机会，然而命运总是残酷的，西莱森面对对手的四个点球毫无办法，而阿根廷门将罗梅罗扑出了斯内德的点球，阿根廷时隔 24 年之后再度凭借点球大战跻身世界杯决赛。在死敌巴西的心脏地带，等待着对手的到来。

世界杯向来是英雄地，除了那些成名已久的巨星，每届世界杯总不乏耀眼的英雄新星冒起，而哥伦比亚的哈梅斯 · 罗德里格斯便是本届世界杯上最闪亮的一颗。在“老虎”法尔考伤缺世界杯的情况下，J 罗横空出世成为哥伦比亚头牌。在他所参加的五场比赛中，每场都能贡献进球。而他们十六强战的对手乌拉圭队在和意大利、英格兰组成的死亡之组中两胜对手从而脱颖而出，弗兰、苏亚雷斯和卡瓦尼三叉戟在四年前的南非大放异彩。四年之后，尽管弗兰老去，但苏亚雷斯依旧“攻击性”十足。这不仅是指对阵英格兰的比赛中梅开二度，为球队打开胜利之门，还指他在对阵意大利的比赛中，苏亚雷斯再次贡献了令人惊讶的一幕，他在比赛中突然发狠咬了意大利后卫基耶利尼，尽管当场没有遭到处罚，但是国际足联随即做出处罚，苏亚雷斯被禁赛 9 场。这让他错过了和哥伦比亚的比赛，使得这场比赛变成了 J 罗的华丽独舞。

J 罗上半场接应队友的头球，胸部一停，顺势凌空抽射，皮球划过彩虹般的弧线钻入了乌拉圭队的大门，这个进球荣获当年普斯卡什奖（年度最佳进球奖），下半场 J 罗抢点再下一城，哥伦比亚顺利进军 8 强。

接下来，J 罗要面对的是另一位天才——被誉为“贝利二世”的——内马尔。内马尔的出色发挥使得巴西患上了“内马尔依赖症”，直到那个时候，这还是个褒义词。

尽管乌拉圭输给了哥伦比亚，让巴西的“复仇之战”有所失色，但是他们遭到的打击才刚刚开始。

在主场数万名巴西球迷的助威下，巴西队占据着场上的主动，并且由



■梅西成为了那届世界杯阿根廷队中的“救世主”。

两名中卫先后建功，尤其是大卫 · 路易斯的远距离电梯球破门更是点燃全场。哥伦比亚只是凭借 J 罗的点球扳回一城，但是在比赛即将到达 90 分钟的时候，悲剧上演了。

苏尼加对内马尔的凶狠犯规导致后者脊椎骨裂，巴西人的英雄倒下了，甚至连打封闭出战都不可能，巴西队必须在缺少绝对核心的情况下面对余下的所有比赛，更麻烦的是，他们的对手是强大的德国。

德国人的团队足球在四年前掀起了青春风暴，不错的成绩让他们决心继续深耕团队传控战术。虽然在世界杯开始前，他们失去了队中最强力的爆破点，绰号“小火箭”的罗伊斯，但是格策、穆勒、厄齐尔、胡梅尔斯和老当益壮的克洛泽确保了他们能够顺利出线。尤其是小组赛首场，面对同组最强对手——由 C 罗领军的葡萄牙，他们依旧毫不留情地狂轰四球，这不仅是他们连续三届的首场比赛打进 4 球，托马斯 · 穆勒的帽子戏法更显示了德国人良好的状态。尽管之后的一众球队剧烈反抗，日耳曼战车还是凭借着团队作战平趟而过，来到了巴西面前。

尽管巴西上下竭力淡化内马尔受伤的影响，艰辛巴西队可以凭借团队实力战胜德国。但是德国人很快就让巴西人从虚幻的美梦中醒来。

开赛不到十五分钟，穆勒的头球为德国队先开纪录，落后的巴西人在球迷的支持下毫无退路，疯狂地发起了反击，这正中德国人的下怀，他们甚至在巴西人最擅长的领域玩起了精妙的小范围配合和全方位的技战术打击，克洛泽、克罗斯和赫迪拉一共打进 4 球，尤其是克洛泽的进球，使他的世界杯进球数超越巴西巨星罗纳尔多，成为世界杯历史总射手王，更是在巴西人的伤口上撒盐。这时场上的巴西球员还是关注比赛的巴西球迷都沉默了、痛苦了乃至麻木了。

下半场许尔勒再进两球，巴西只是靠奥斯卡在最后阶段为球队拿回一条遮羞布，但巴西国内早已炸开了锅。“崩溃”、“耻辱”这样的字眼不断见诸媒体。这场被迅速定义为“米内罗球场惨案”与巴西在 1950 年世界杯决赛惨败给乌拉圭的“马拉卡纳惨案”相提并论。而早已失去所有战意的巴西在 3-4 名决赛中以 0 比 3 溃败于荷兰脚下，为这场悲剧画上了句号。

巴西出局了，但巴西世界杯还在继续。德国和阿根廷这对老对手又碰面了，四年前德国队以 4 比 0 血洗阿根廷，再次相遇，心情最复杂的应该是巴西球迷，一边是百年世仇，一边是刚刚狂胜自己主队的宿敌，比赛还要在自己的足球圣地，里约热内卢的马拉卡纳球场进行，对足球的热爱让巴西无法忽视这场巅峰之战。

这是一场英雄与团队传控之间的较量，德国人防守战略的重点自然落在梅西身上。随着新球王被对手死死盯防而进球率下降，阿根廷需要一个能将球送进大门的人。尽管在 8 强战淘汰比利时的比赛中，伊瓜因打入惟一进球并荣膺当场最佳，但是依旧无法无掩盖锋无力的状况，本场比赛伊瓜因本有机会证明自己，然而当德国中场克罗斯回传失误，伊瓜因却未能把握住单刀机会，随后又越位进球，状态低迷的他在 80 分钟前被换下，替补上场的帕拉西奥也好不了多少，同样错失了一次单刀机会。而阿根廷将为他们的挥霍机会付出最惨重的代价。

在正选队员无法取得建树的时候，德国队的两位替补上场的球员许尔勒和格策联袂奉上了本届世界杯最重要的一个进球。在 112 分钟，德国率先取得领先。阿根廷本还有扳平比分的机会，他们获得了禁区外定位球的机会，也是给他们的英雄梅西力挽狂澜的机会。他在俱乐部层面多次奉献精彩的任意球技艺，但这一次梅西承载着千万人希望的射门高高地越过了球门，阿根廷的英雄未能挽回败局，属于德国的传控足球修成正果。

这是有着 84 年历史的世界杯，欧洲和南美洲球队首次能够在对方的土壤上举办的世界杯中夺得冠军，巴西又一次目睹击败他们的死敌在自己家中捧杯，内马尔、梅西、荷兰三大天才所代表的英雄和核心再次输给了传控能力超强的团队，似乎印证了某种真理。

经过 10 多年的发展，EA 对于“《FIFA 世界杯》系列”的发展已经有所变化，最初他们为预选赛和正赛分别推出游戏，而到了《2014 FIFA 巴西世界杯》，可以说是集大成之作，各代作品中出现的“通往世界杯”和“披挂上阵”等等模式都被整合到一个游戏中，游戏也集齐了 203 个参加世界杯预选赛的 FIFA 成员，但可惜的是游戏并没有登陆最新的 PS4 和 Xbox One 平台，《2014 FIFA 巴西世界杯》也是迄今为止，最后一款以世界杯名义发售的足球游戏，主机端销量 110 万份的成绩还不如前作在 PS3 一个平台上的销量，“《FIFA 世界杯》系列”或许已经走到了走到了末路。



▲《2014 FIFA 巴西世界杯》成为了系列的绝唱。

2018 年俄罗斯世界杯
曲终人散，生活还在继续

在写稿佬敲下这篇文章的时候，2018 年俄罗斯世界杯刚刚结束。法国队以 4 比 2 战胜了克罗地亚，时隔二十年再次捧起大力神杯。德尚成为了第三位球员时代教练时期都获得世界杯的人，也是第二位以队长和主教练身份举起世界杯的人。

每届世界杯要细述的故事都很多，但往届世界杯那样和大家细说每一队的晋级似乎不必，但是很多变化还是极具历史意义。

俄罗斯世界杯是后布拉特时代的一届世界杯，也是创造历史的一届世界杯。曾几何时前国际足联主席布拉特的金句“误判是足球魅力的一部分”成为了足球比赛的金科玉律，多少都自我安慰的成分，但是如“上帝之手”和“门线冤案”这些事情真的是好事么？相信大家心中自有公论。

在本届世界杯上，视频助理裁判（VAR）和门线技术的引入，令许多电光火石之间、只有回放的时候才能判明的越位进球和犯规进球得到辩证，确实是让足球的公平性得以彰显。

但是还是有许多明明是犯规的进球，但主裁坚决不看 VAR 的情况，也有的时候，主裁判过多去回看 VAR 也影响了比赛的流畅性，习惯了剧烈身



体对抗的球员也会因为不适应执法尺度而犯下错误，例如埃及队对沙特队的比赛中，主裁判在6分钟内连续判罚埃及队禁区犯规，给予了沙特队两个点球，同样半场就获得两个点球的还有英格兰的凯恩，而法国队和澳大利亚队的比赛更是互送点球，这是科技进步带来的阵痛，需要慢慢适应。

当然不得不提的是，“电视之星(Telstar) 18”变得更轻更飘，诞生了很多世界波，也让一些成名已久的门将对于那些难以判断轨迹的来球犯下错误，也让乌龙球变得更多，多种因素促使之下，本届世界杯赛连续38场比赛都取得进球，64场比赛只有一场比赛互交白卷，嗯又是法国。本届世界杯32强都得到了两个以上的进球，却难以掩盖比赛初期的沉闷，在世界杯即将再度“扩军”的消息甚嚣尘上，关于是否会削弱比赛的观赏性的讨论将继续长久地持续。

我们传统意义上的强队们纷纷爆出冷门，进球之后不思进取，小胜即安，小组赛首轮世界排名前六的球队五支无法取胜，德国甚至输给了墨西哥，而且还是被技术性击倒。这才有了“天台”、“慌的一比”和“天生要凉”等流行语的加入到全民狂欢之中。

卫冕冠军德国避免不了新世纪以来的大部分卫冕冠军在下一届世界杯都只能小组赛出局的命运，还创下了多个不光彩的纪录，八十年来首次未能在小组赛出线，首次输掉两场比赛，首次小组垫底，首次在世界杯输给亚洲球队，让人不得不惊讶于目前的颓败也震惊于往昔的辉煌。

但其实这样早就预兆，本世纪以来，德国队的每一次世界杯首战都是以狂胜对手，为自己的这一届世界杯定调，但是本届世界杯上的德国队空有传控的外壳，终结能力却是欠奉。

英格兰传奇射手莱因克尔曾说“足球是一个简单的游戏。22个人在90分钟内追逐一个球，到最后德国人赢的游戏。”而他在德国耻辱性地输给了韩国之后，他终于改口“足球是一个简单的游戏，22个人在90分钟内追着一个球跑，最后德国人不再获得胜利的游戏。之前的版本已经成为历史。”

同样传控至死的还有西班牙，当然更多是他们自己作死，国内班霸皇马在大赛前公开挖角国家队，并且在官宣前5分钟才得到通知，足协主席愤而换帅，西班牙靠底蕴闯过了小组赛，但是谁也没有面对俄罗斯，将会是传控足球的谢幕演出，嗯，至少本届是这样。

在意大利和荷兰足球相继没落，德国小组赛出局，西班牙大热倒灶，C罗和梅西都是在16强止步，尽管“绝代双骄”在俱乐部和个人荣耀都登上了巅峰，但是他们在国家级的洲际大赛上得到的荣誉，只有一个欧洲杯和一次奥运会。

大量的传统强队缺席或出局并没有令比赛质量变坏，其实进入16强之后，精彩比赛纷至沓来，既有比利时对日本的绝地求生，也有法国和阿根廷的进球大战，被誉为史上最弱东道主的俄罗斯在32强中世界排名最低，最是表现最为硬气的一队，不仅揭幕战5比0屠杀沙特，16强战也顽强地通过点球干掉西班牙。

世界杯四强，法国、克罗地亚、比利时和英格兰在赛前都备受质疑，尤其是主帅的执教能力：德尚在两年前兵败欧洲杯，被国内舆论一致抨击，甚至在世界杯开赛前关于齐达内接任法国队队主帅的新闻也甚嚣尘上，但最后他夺冠了；比利时主帅马丁内斯也是被质疑严重的主帅，甚至有人说他是黄金一代最弱一环，而理性的评论者一般担心他作为一个外国人无法震住那一帮爱搞事请的大牌，但他带领比利时战胜巴西，并取得了比利时国家队历史最佳战绩；至于索斯盖特和达利奇都是救火主帅，前者作为助理教练接替因为贪腐丑闻下课的阿勒代斯，令舆论“哀鸿遍野”，但实际上英格兰的成绩还算不错；后者则是在预选赛最后一轮才火线上任，而他不仅带领在战火中成员的球员出现在世界杯的舞台上，更是一路高歌猛进，奏响“克罗地亚狂想曲”。克罗地亚在淘汰赛阶段的前三场分别鏖战120分钟，而且都是在落后的情况下顽强扳平，其中领袖莫德里奇以33岁的高龄还是拼尽全力，在加时阶段还能飞速追球，着实让人钦敬。

过去连续三届世界杯决赛都以加时甚至点球大战的压抑气氛结束，而当拥有多位天纵奇才的法国和斗志顽强的克罗地亚相遇，注定是一场精彩比赛。

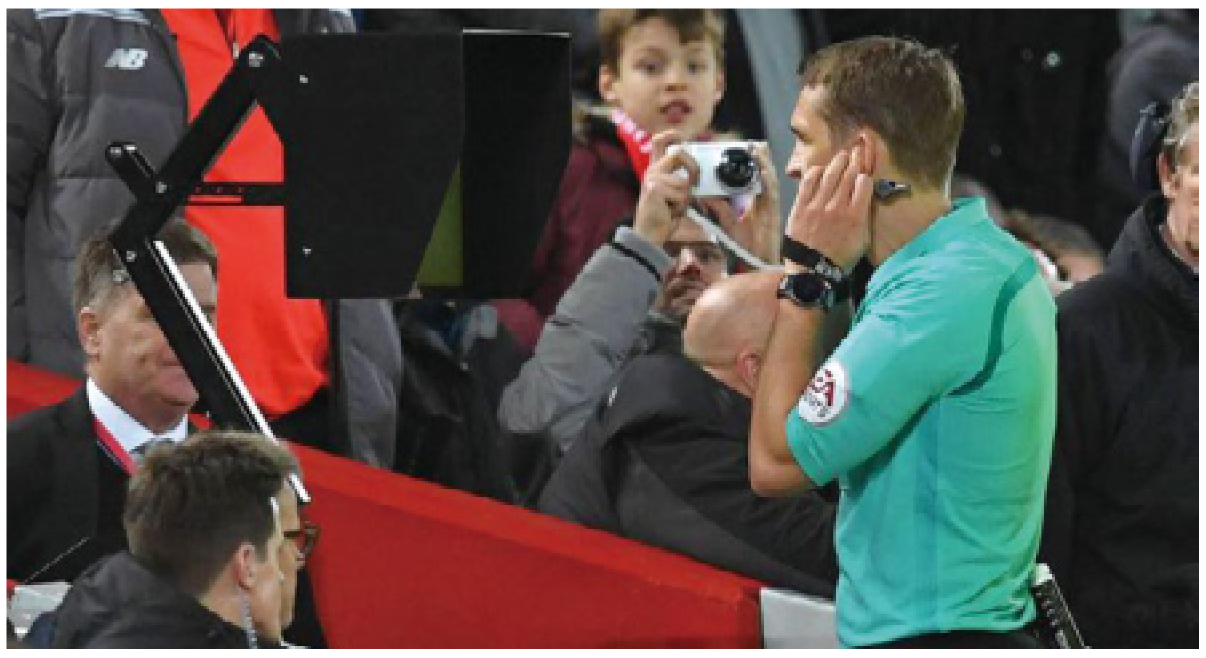
不仅比赛过程精彩，上演进球大战，还有乌龙、VAR改判点球、门将失误、多位球迷冲进场内……而法国队队长洛里在雨中举起世界杯，也是世界杯上难得一见的画面。

场上的故事已经足够精彩，场外的情况也是相当喜人，世界杯的魔力岂止是一场足球盛宴，突然冒出来的各国球迷刷爆朋友圈、足彩游戏和宵夜档是其中之一；中国元素更是大量进军俄罗斯，从球迷到小龙虾再到广告商，好吧，除了中国足球队；而说到广告，每一次打开那个官方网络直播平台都要听到“你真的确定你知道吗？”、“找工作，直接跟，XX谈”、“为什么要先上XXX”为首广告词反复洗脑，堪称全民狂欢。而作为世界足球的心脏，欧洲足球也不让世界杯专美，为皇马拿到三座欧冠的齐达内宣布离任，由此引发一系列连锁反应，先是西班牙火线换帅，然后由C罗突然转投尤文图斯抢占了世界杯的头条位置。

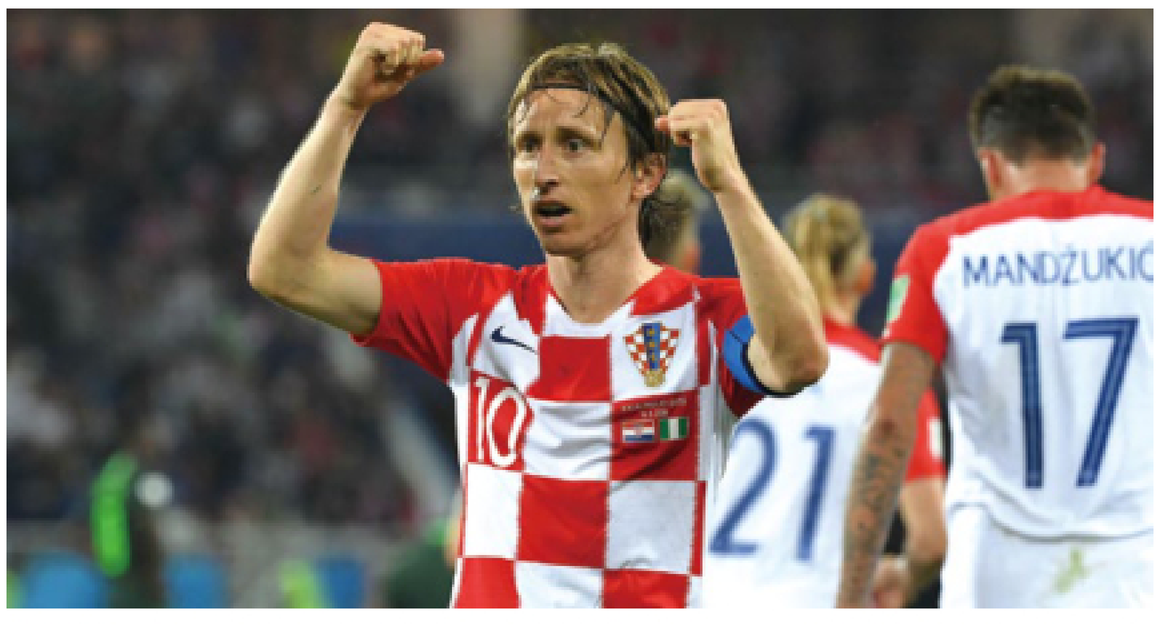
在一众狂欢之中，我们自然不能忽视游戏的存在，嗯，我不是说那种让人上天台的游戏。EA并没有延续从98年开始的传统——推出专门的世界杯游戏，而是免费配信了“2018俄罗斯世界杯”DLC，除了提供正常的世界杯游戏模式和自定义模式外，EA还将“《FIFA》系列”特有的UT模式加入其中，令游戏的更具个性化。

想来也是合理，自从“《FIFA》系列”在质量上完全压制“《世界足球胜利11人》系列”之后，整个系列的销量再上一个台阶，截止世界杯开始前，主机版本的销量已经超过了1400万份，因此与其另起炉灶开发、还得额外多了一次宣传发行，倒不如将资源投放在自家优势产品，而5月初EA公布将免费配信了“2018俄罗斯世界杯”DLC之后，已经发售了大半年的《FIFA 18》销量再度攀升，足见世界杯的魅力。

尽管世界杯的烽烟已经逐渐散去，大家的生活也重回正轨，不过偶尔拿起手柄，重温那段段夜夜足球相伴的美好时光，等待一个四年周期的等待，其实也不失为一件美事。



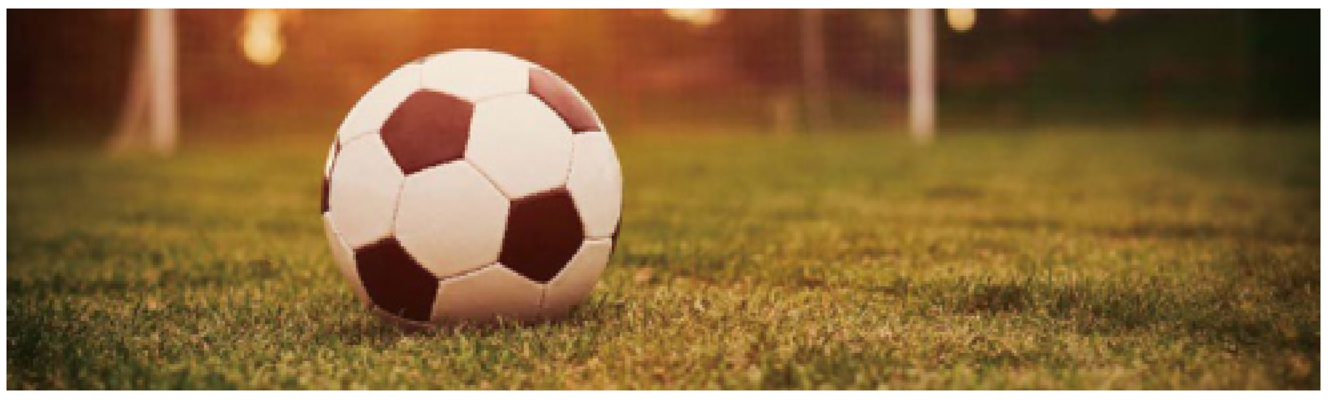
▶正如同其他科技带来的争议一样，VAR的引入同样引发了球迷间巨大争议。



◀虽然痛失世界杯，但莫德里奇还是凭借着出色的表现获得了世界杯金球奖，并在今年8月获得了欧洲最佳球员的称号。



■昔日的大卖系列以 DLC 的形态获得了新生。



弑神利器我全都要！

《战神》系列周边产品大搜罗

文：北山杉　美编：雷普利



距离新《战神》的发售虽然已经过去了大半年，但8月20日上线“新游戏+”模式给了各位玩家再次重返北欧大地的好机会。借助此次的“新游戏+”的东风，我们也为大家精心搜罗了“《战神》系列”如今在售的周边产品，其中囊括了马克杯、抱枕、T恤、挂画等日常生活中常用的物品。所谓欲善其事，必先利其器，在与奎爷再次并肩作战之前，怎能缺少一件称手的“弑神利器”呢？

T恤

God of War Kratos/Atreus Symbol T-Shirt



阿特柔斯款



奎托斯款

▲▶ 两款印有主角奎托斯和阿特柔斯之名的T恤。奎托斯款配色为红色，红色象征着危险，很符合其“杀神如麻”的作风，T恤上的A、T和O三个字母也分别被设计为了奎托斯常用的混沌双刀、利维坦之斧和守护者之盾。阿特柔斯主题T恤的配色为深蓝色，同样很适合这个略带忧郁气质的男孩，名字中的字母T也被设计成了他在战斗中使用的箭矢。

类型：T恤　可选款式：奎托斯/阿特柔斯
售价：16.99英镑/件

God of War™ Serpent LOGO T-shirt



▲男款



▲女款

类型：T恤　款式：男/女
售价：16.99英镑/件

◀ 这款T恤的设计元素十分简单，以经典的红色蛇形徽标配上纯黑底色，在视觉观感上和《战神》的主题十分搭调。女款的设计和男款基本一致，但在身形方面更加贴合女性的身材。此外，这两款T恤均为纯棉材质，可以放心使用洗衣机进行洗涤。

God of War™ Kratos Face Men's T-shirt





类型：T恤　售价：14.99英镑

◀ "奎爷"粉丝必买的主题T恤！奎托斯那颗锃亮的"大光头"几乎占据了T恤正面70%的面积，配合那双令人不寒而栗的视线，走在街上绝对吸人眼球。

God of War® Yggdrasil T-shirt



类型：T恤　售价：14.99英镑

◀ 这款T恤的主要设计元素为北欧神话里的世界树，采用了涂鸦式的表现手法与深蓝的底色相结合，营造出了一股北欧文化特有的"性冷淡"风格。

God of War T-shirt Mark of Kratos

类型：T恤　售价：19.99英镑

▼ 这款T恤着重展示了"《战神》系列"主角奎托斯的左眼以及他那标志性的红色印记，作为一个始终和高高在上的神明做抗争的半神，这只眼睛为所有直视它的人传神地表现出了奎托斯那包含复仇、杀戮、冷酷在内的复杂情绪。



- 连帽衫 -

God of War™ Serpent LOGO Hoodie

类型：拉链连帽衫　　配色：黑色/棕色
售价：34.99英镑

▼《战神II》主题的拉链连帽衫，背面印着是标志性的蛇形徽章，正面的左胸前则印着《战神II》的LOGO。整件衣服采用的材料主要为棉混合物（其中包含80%棉和20%聚酯），既温暖舒适又十分耐用。



God of War Kratos Hoodie

类型：拉链连帽衫　　配色：灰色/黑色
售价：34.99英镑



◀这款拉链连帽衫最大的特色是使用奎托斯身上的印记作为装饰，且位置和颜色都极为还原。无论你选择的底色是灰色还是白色，都能和艳丽的红色印记形成鲜明的对比，时髦值爆表。除此之外，它还对袖口和衣服下摆做了条纹式的设计，两侧也各有一个小口袋用于放置一些小物件。

- 帽子 -

God of War Snapback Cap

类型：可调节运动帽　　售价：24.99英镑

God of War Serpent Beanie

类型：毛线帽　　售价：14.99英镑

God of War Sublimation Print Metal Badge Cap

类型：可调节运动帽　　售价：20.99英镑



▲这款帽子以红灰作为主体配色，正面绣有"《战神》系列"标志性的蛇形徽标，侧面也印有《战神》的LOGO，整体上显得简洁大方，颇具《战神》一贯的艺术风格。除此之外，这款帽子使用了纯棉作为材质，在耐用之余还可自由调节佩戴尺寸。



▲这款帽子和前面一款运动帽不同的是采用了100%的丙烯酸纤维材料缝制，与后者相比更加侧重保暖。正面依然有一个蛇形徽标，以橡胶贴片的形式贴在帽子前方的正中央，显得简洁大方，完全可以应付日常使用。



▲这款帽子的配色由红、灰、黑三种颜色组成，其中帽子的前半部分为灰色，后半部分为黑色，帽沿为红色。三种颜色由浅入深，提升了整个帽子的层次感。除此之外，最为醒目的当属缝制在帽子前半部分的金属蛇形徽标，配合下面的《战神》LOGO，为其增添了不少时尚感。



God of War LOGO Beanie

类型：毛线帽　　售价：12.99英镑

◀这款由纯棉织成的毛线小帽能够最大限度地让你的头部保持温暖——特别是在寒冷的户外，正面依旧是蛇形徽标以及游戏LOGO的组合，黑色的图案和灰色的背景色搭配起来十分舒服。

God of War Rubber Print Curved Bill Cap



类型：棒球帽　　售价：14.99英镑

◀这款棒球帽的主色调为黑色，但帽沿以及正面主体的边缘都有饰以红色的线条，冲淡了黑色调带来的压抑和肃杀的刻板印象。正面的"《战神》系列"著名LOGO采用橡胶材料缝制而成，不仅经磨耐用，而且看起来简约大方。



God of War 3D Embroidered Snapback Cap

类型：可调节运动帽　　售价：14.99英镑

◀这款帽子的主色调采用了大胆的"黑配红"设计，黑色的帽子主体在正面部分绣上了红色的刺绣，由于缝制的工艺，使得刺绣的图案稍稍凸起，看起来有一种3D画的既视感。

- 手办 -

Stubbins 绒毛伙伴系列

类型：绒毛玩偶　　款式：奎托斯/阿特柔斯
售价：14.99英镑/个



▲这款专为新《战神》推出的绒毛玩具分为奎托斯和阿特柔斯两个款式，长约20厘米，从造型来看一反游戏中两个角色带给人的冷酷印象，萌萌的Q版画风令他们多了几分可爱的感觉，用来装饰背包或者作为礼物送给女生都是不错的选择。

God of War Kratos 7" Action Figure



类型：Figure手办
高度：7英寸（约17.78厘米）
售价：29.99英镑

▶一提起战神周边，主角"奎爷"的手办自然是各位粉丝的必备之物。这款高约7英寸的手办拥有超过30个可动的关节点以及真实还原的细节造型，除此之外，这款手办还为奎托斯配备了在《战神》中出现过的利维坦之斧和守护者之盾等装备。

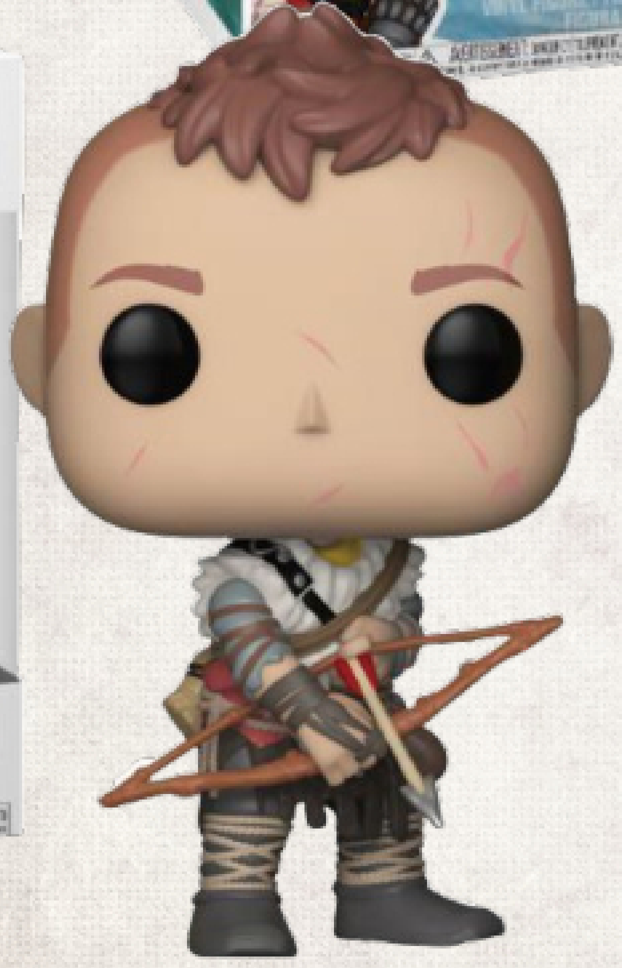
POP! Vinyl Figure 系列

类型：Figure手办
款式：奎托斯/阿特柔斯/亡灵战士/火焰巨魔
售价：14.99英镑/个

▶ 由著名玩偶周边制作厂商Funko与《战神》合作推出的POP! Vinyl Figure全新系列玩偶，目前包含了奎托斯、阿特柔斯、亡灵战士以及火焰巨魔4名游戏角色，每个玩偶高约9cm，同时附赠的还有一个带有游戏原画的包装盒。Funko出品的质量想必不用多做介绍了，这套玩偶十分值得《战神》粉丝们收藏。

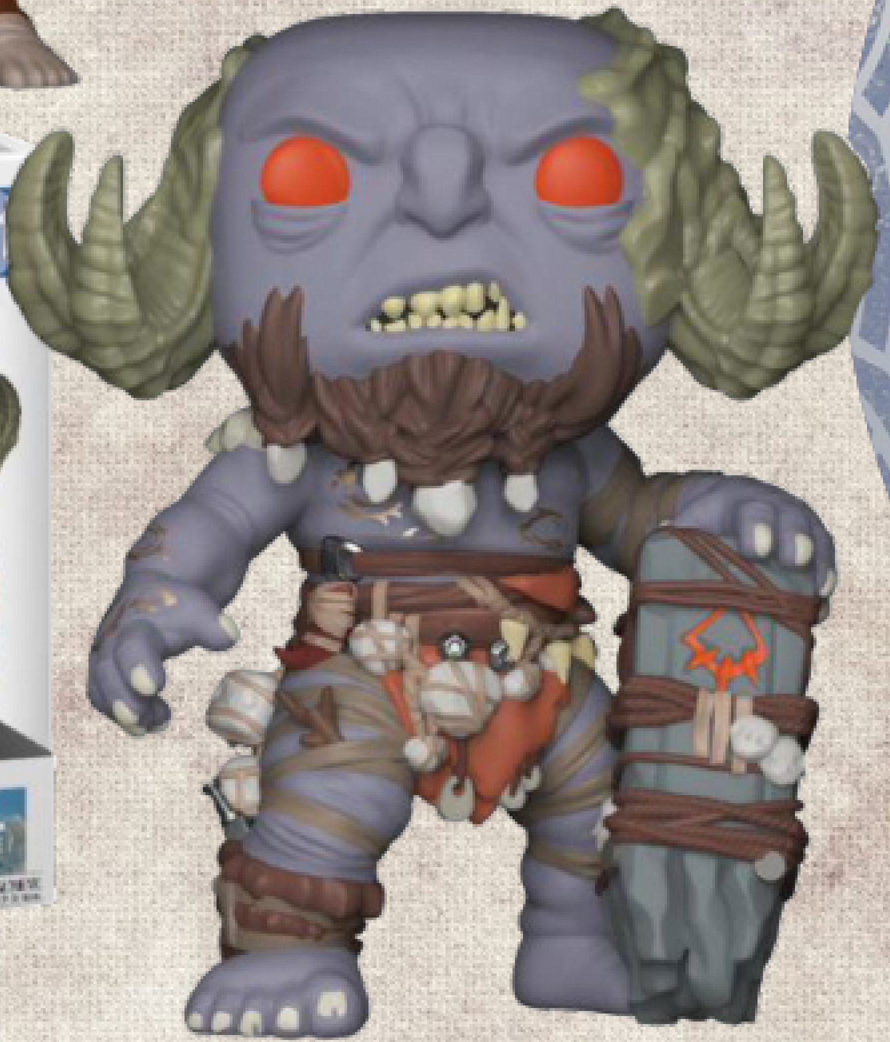










God of War Pop! Games Vinyl Figure – Kratos

类型：Figue手办
款式：奎托斯
售价：12.99英镑

虽然和前面的Figue手办同属于Funko推出的POP! Vinyl Figure系列，但相比另一个版本，这个版本的奎托斯由于剃掉了络腮胡，因此显得更加年轻，武器也从利维坦之斧换成了混沌双刀，喜欢年轻版奎托斯的玩家一定不要错过。





- 钱包 -

God of War Serpent LOGO Wallet

类型：二折钱包　　售价：24.99英镑



▲那些说着“我要把钱包奉献给奎爷”的玩家可以付出实际行动了，这款《战神》主题的钱包是经典的二折款式，包含了一个纸币槽、一个硬币槽和数个卡槽，充分满足日常出行消费的需要。钱包的外部印着红色的《战神》蛇形徽标，除此之外，外侧的边缘缝线也采用了和LOGO一样的红色配色，在低调的同时也充分彰显了使用者《战神》粉丝的身分。

God of War World Snake Wallet

类型：二折钱包　　售价：13.99英镑



▲这是一个以世界之蛇为主题的二折钱包，它最引人瞩目的特征便是缝制在正中间的金属徽章，上面雕刻的是世界之蛇的标志。钱包后备的皮革上印有《战神》的LOGO，从整体风格来看，这款钱包除了主题特征物外还装饰了许多浮雕花纹，颇具日式风格。钱包打开后分为3个部分——纸币槽、硬币槽和卡槽，其中硬币槽和卡槽之间还有“A New Beginning”字样的印文。

- 笔记本 -

God of War The Lost Pages of Norse Myth Notebook

类型：笔记本　　售价：19.99英镑



▲一边玩游戏一边记笔记是一个好习惯，这本《战神》主题笔记本的封皮采用了人造皮革材料，封面和封底采用了浮雕的设计，使其具有十分典雅的质感和厚重感。笔记本内的纸张尺寸为A5，共有大约100张空白页。

- 别针 -

God of War Norse Wrath Pin Set

类型：别针　售价：14.99英镑

▶ 这件周边包含了4枚别针以及一个定制主题铁盒，别针的图案各不相同，宽约3.8cm，外包装铁盒上印有“《战神》系列”的经典LOGO以及周边的名称——“Norse Wrath Pin Set”字样，十分值得收藏。



- 抱枕 -

God of War LOGO Pillow

类型：抱枕　售价：14.99英镑

▼有别于萌系抱枕，这款抱枕以黑色打底，正面为《战神》的经典LOGO，背面则是鲜红的蛇形徽标，徽标的红色配上纯黑的背景色，让这款抱枕给人的第一印象多了几分肃杀的气息，和游戏压抑的故事情节以及血腥的战斗氛围相符。





- 项链 -

God of War LOGO Necklace



类型：项链　售价：13.99英镑

▼这条项链的主体是一个由全金属制成的圆盘，其上雕刻着蛇形徽标和《战神》的游戏LOGO，外侧环绕着一圈金属锁链式样的花纹。线材使用的是一条黑色的绳子，和银色的金属圆盘十分搭配。



- 杯子 -

God of War Serpent Pint Glass

类型：品脱杯　　售价：12.99英镑

▶ 这款玻璃品脱杯的容量有450毫升，杯身上除了印有红色的蛇形徽标之外没有再做多余的设计，简洁大方的风格与品脱杯古朴的造型相得益彰。



God of War LOGOogo Mug

类型：马克杯　　售价：11.99英镑

▼ 杯身上的图案依旧是蛇形徽标和《战神》经典LOGO的组合，配合纯黑的配色，将游戏的那股肃杀的氛围带到了现实之中。杯身由陶瓷制成，可用于洗碗机和微波炉，此外，购买杯子还会赠送一个全彩包装盒。





God of War Kratos Heat-Change Mug

类型：变色马克杯　　售价：10.49英镑







▲ 这款马克杯上的图案由奎托斯和游戏经典LOGO构成，在日常状态下呈现出黑白两色，对比度较高，奎托斯的形象也随之给人一种硬朗的作风。而一旦装满热水后，奎托斯身上的纹身便会逐渐转变为鲜艳的红色，旁边的LOGO中间也会浮现出鲜红的欧米伽符号，不仅如此，杯身另一面的LOGO处还会出现一个奎托斯手持混沌双刀的剪影。红色的出现让此前以黑白为主题的图案顿时鲜活了起来，不同于黑白调的冷峻，新变化不仅丰富了图案的细节，还增加了“《战神》系列”带给人的血腥感，不论是送人还是自用都十分合适。

God of War Mug

类型：马克杯　　售价：8.99英镑



◀ 这款马克杯上的LOGO图案以金色和暗金色作为主要配色，并且采用了3D化的字体设计，看起来有点像《战神 超凡》的LOGO，但细看下来字体表面多了许多碎片、裂缝等小细节，使整个LOGO给人的感觉除了华贵之外还带有了古朴的神韵。

《战神》马克杯系列

类型：马克杯　　　　款式：Key Art/LOGO/Be a Warrior/Kratos and Atreus/Troll
售价:8.99英镑/只

▶这个系列5只马克杯除了杯身图案外，在容量、价格以及材料上并无任何不同，每只杯子售价为8.99英镑，容量为10盎司（293毫升左右），材料为全陶瓷。感兴趣的玩家可以选择自己中意的图案进行购买。

● “Key Art”款马克杯的杯身图案想必大家此前就在《战神》的宣发活动中见过许多次了，图片描绘了奎托斯父子坐船前往米德加尔特的旅途中，父子表情坚毅，动作十分传神，是一张质量极高的原画。

● “LOGO”款马克杯以杯柄为界，在左右两面各自印有一个由《战神》LOGO和蛇形徽标构成的图案，红色的徽标配上银色的字体，恰到好处地突出了“《战神》系列”的主色调。

● “Be a Warrior”款马克杯的一面是一张描绘了奎托斯父子正在做战前准备的原画，另一面则是由“Be a Warrior”字样和蛇形图案组成，两张图案的色彩饱满，设计水准十分之高，且不会像其他只有一种图案的马克杯那样让人产生单一的感觉。

● “Kratos and Atreus”款马克杯上的图案主角自然是我们熟知的奎托斯父子了，图案传神地描绘出了他们并肩战斗时的神态。和“Be a Warrior”款不同的是，除了奎托斯身上的红色印记外，这款马克杯的图案并没有使用太多鲜艳的色彩进行上色，反倒营造出了一种和前者截然不同的史诗感。

● “Troll”款马克杯上印着一个巨大而狰狞的米德加尔特巨魔，由于采用了高分辨率的全彩图案印制手段，将巨魔庞大的气势十分传神地营造了出来。





▲God of War LOGO Mug



▲God of War Key Art Mug





▲God of War Kratos and Atreus Mug



▲God of War Troll Mug



▲God of War “Be a Warrior” Mug

- 钥匙扣 -

God of War Serpent Bottle Opener/LOGO Key Ring 系列

类型：钥匙扣　　款式：蛇形徽标/LOGO
售价：6.99英镑

▼ 这两个钥匙扣全都由金属打造而成，其中的蛇形徽标钥匙扣长约5cm，还可作为开瓶器使用；LOGO款钥匙扣长约6cm，表面刷了一层银白色的漆，使其看上去更像是一个小小的铭牌。



▲God of War Serpent Bottle Opener Key Ring



▲God of War LOGO Key Ring

全锌合金钥匙扣系列

类型：钥匙扣　　　　　　款式：世界之蛇/经典LOGO
售价：6.99英镑

◀ 这两款由锌合金打造的钥匙扣圆盘上的图案主体为别为世界之蛇和游戏LOGO，其中LOGO款的圆盘与“God of War LOGO Necklace”项链设计图案类似，世界之蛇款则采用了一个经常出现在各种周边中的经典设计。



▲God of War World Snake Key Ring



▲God of War LOGO Key Ring

- 挂画 -

God of War Ares Framed Print

类型：挂画　尺寸：30x40cm
售价：14.99英镑

▶ 这张挂画的主角是希腊神话中的战争之神阿瑞斯，画像传神地描绘出了这位站在奥林匹斯之巅的神明身处战火之中的狰狞身姿。



God of War Hades Framed Print

类型：挂画　尺寸：30x40cm
售价：14.99英镑



▲挂画的主角是掌管冥界的哈迪斯，画师用冷色调的风格描绘出了这位地下之王的骇人身影。

God of War Poseidon Framed Print

类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑



▲挂画的主角是古希腊神话中掌管大海的海神波塞冬，他的右手拿着的是神器三叉戟。

God of War Zeus Framed Print

类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑



▲长发白须，手臂上缠绕着的黄色闪电……只要你玩过“《战神》”系列，便能很轻易地认出他的身分——宙斯。他是奥林匹斯的统治者，同时也是屹立在众神顶点的最高主神。挂画中宙斯的眼睛闪烁着黄色的光芒，显然已经对我们的主角奎托斯动了真怒。

God of War Kratos Sparta Wing Framed Print



类型：挂画
尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑

◀这张画像描绘了《战神斯巴达之魂》时期奎托斯的战斗形象，那时的他看起来比现在更加孔武有力。

God of War Kratos Lightning Framed Print

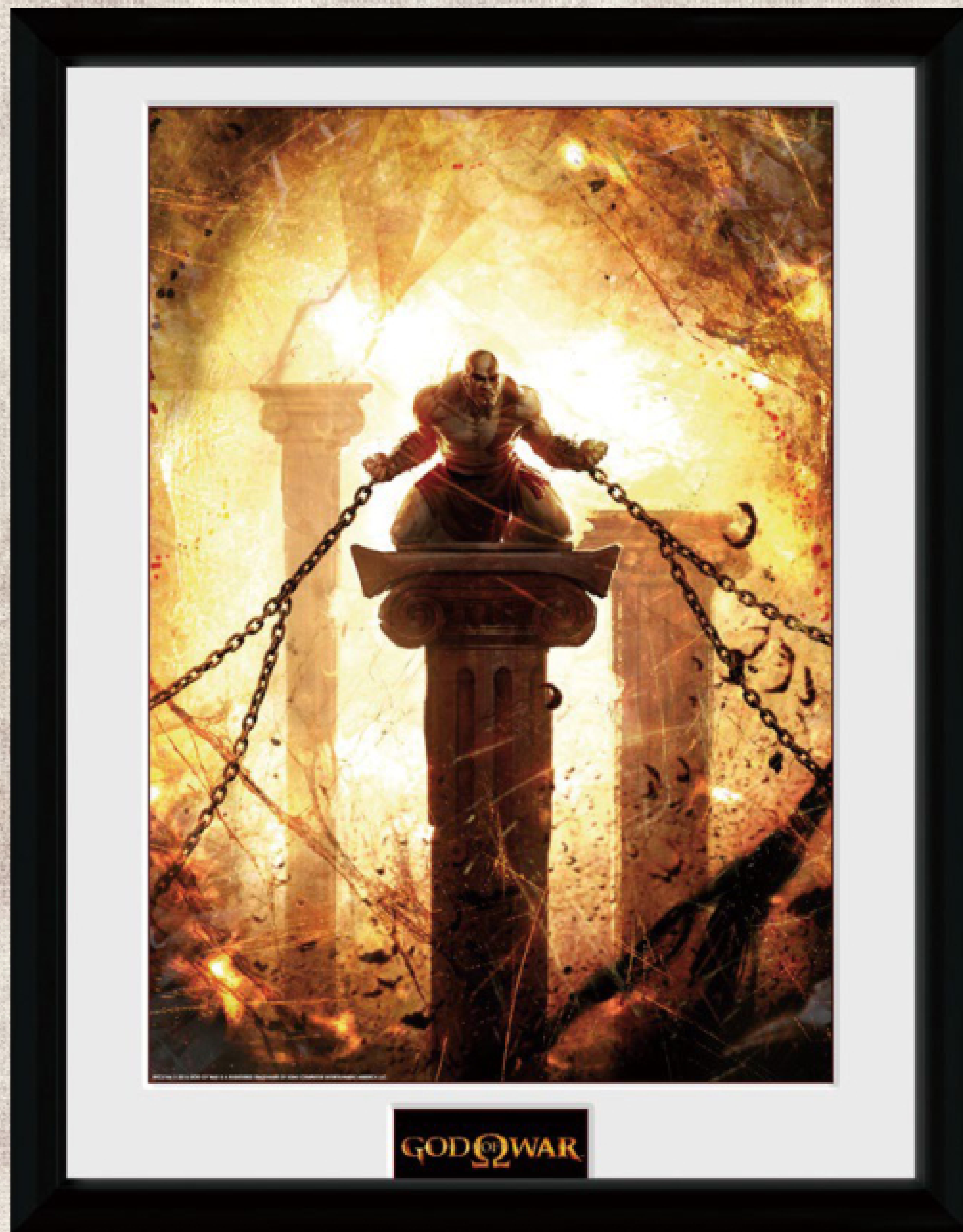
类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑



▲这是一个让宙斯从内心深处感到恐惧的场景，几经打压的奎托斯手持链刃屹立在冥界无数亡灵之上，背景中的闪电表达了他永不屈服的态度。

God Of War Kratos Chained Framed Print

类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑



▲这张画像能让你重温奎托斯被捕后受尽折磨的场景。

God of War Canyon Framed Print

类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑

▶ 这张画像可以让你很好地理解奎托斯是与什么样尺度的敌人进行战斗的，画像以全景式的角度描绘了《战神 超凡》中的独眼巨人波吕斐摩斯与奎托斯战斗的场景。可以看到，相比波吕斐摩斯那如山峦一般的巨大身躯，奎托斯那引以为傲的身材几乎可以忽略不计。



God of War® Wall Scroll – Father and Son

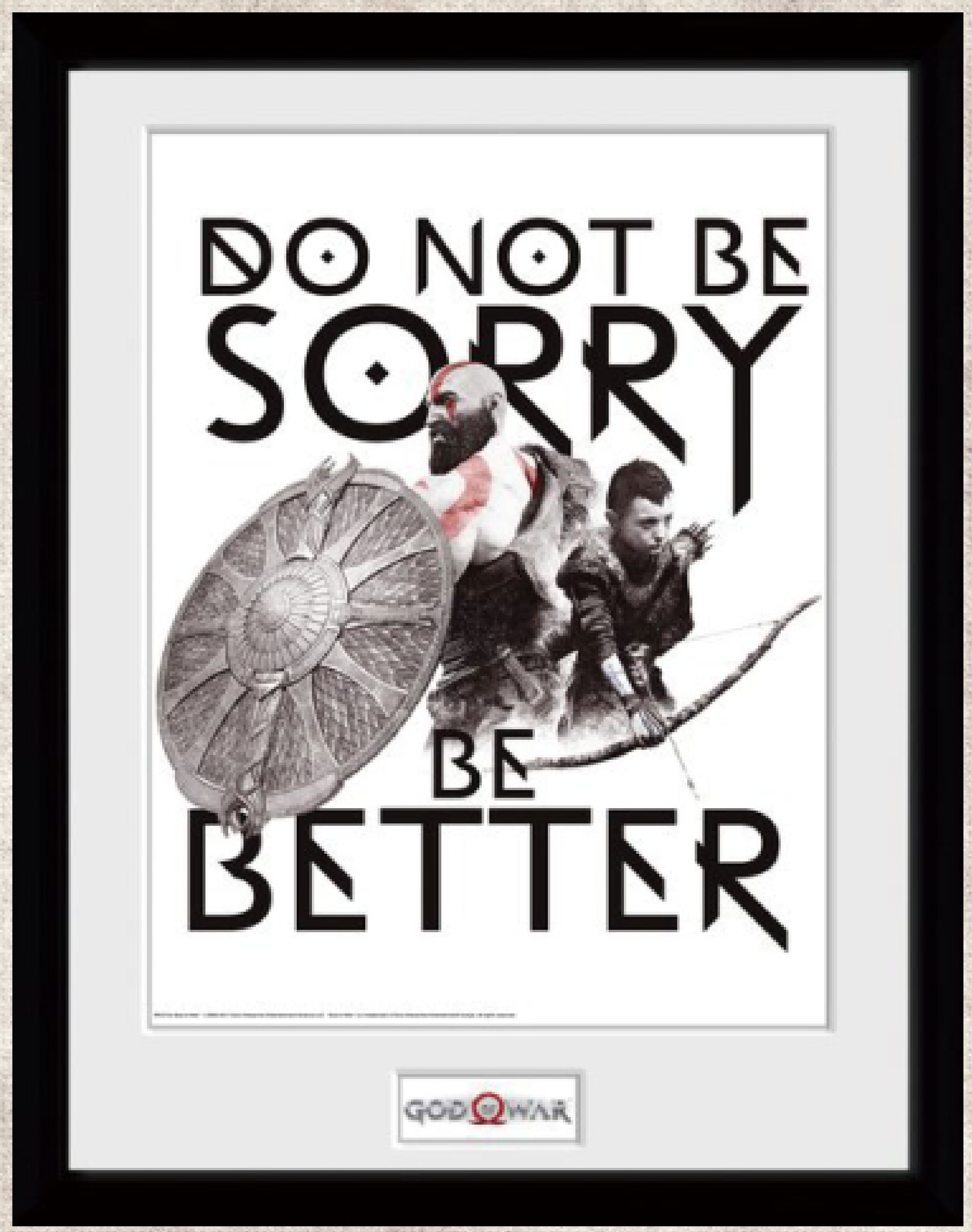
类型：挂画　尺寸：100cm x 77cm
售价：21.99英镑



▲这幅挂画的顶端和底部分别由一根铝棒作为支撑，可以悬挂更长的时间，并且有效避免折痕。画像描绘了奎托斯父子在旅途之中的场景和神态，这或许也是两人难得的闲暇时光。

God of War 'Do Not Be Sorry' Framed Collector Print

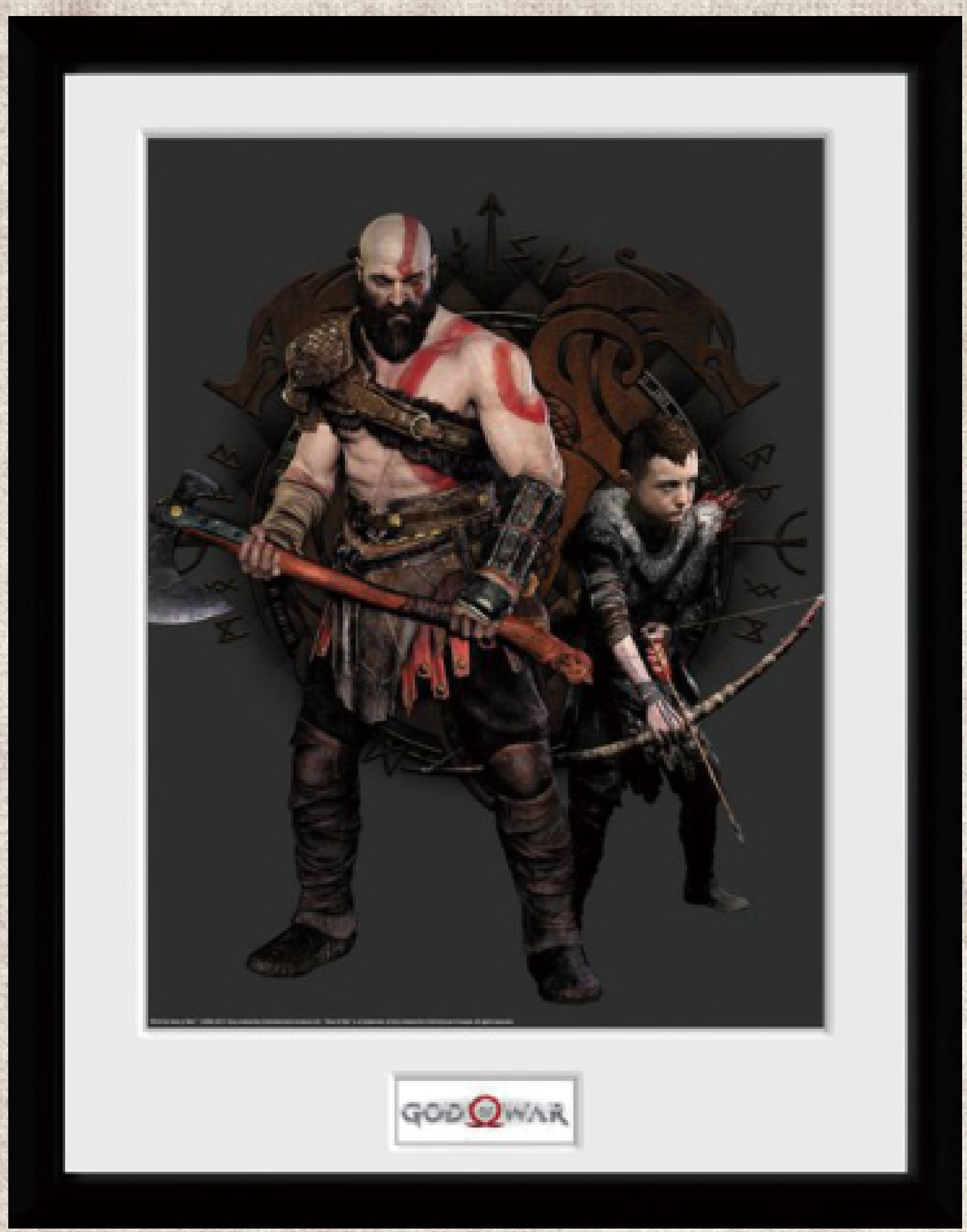
类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑



▲画像描绘了奎托斯父子并肩战斗的身姿，周围的大号文字“不要抱歉，记取教训”，来自阿特柔斯射鹿失败后，奎托斯对他所说的话。即便对现实世界的我们来说，这句话也颇具教育意义。

God of War Kratos and Atreus Framed Collector Print

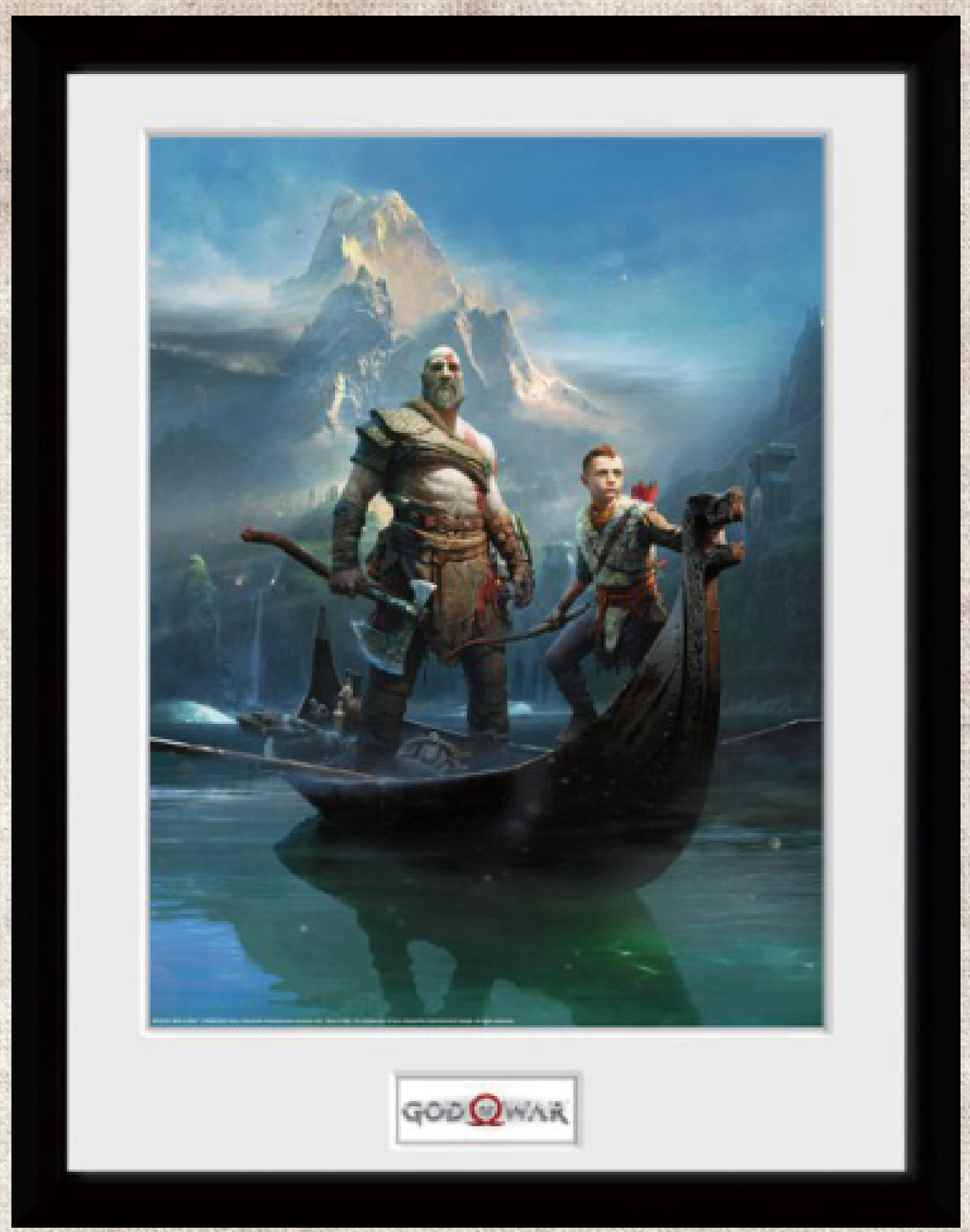
类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑



▲主角依然是我们熟悉的奎托斯父子，画像生动地记录了他们面对战斗时专注的神态——父子俩如出一辙。

God of War Key Art Framed Collector Print

类型：挂画　尺寸：40x30cm
售价：14.99英镑



▲这张挂画的内容和前面的“God of War® Wall Scroll – Father and Son”挂画完全一致，画师用油画般的笔触记录下了奎托斯父子在旅途中的神态。

热片进行时
2018 年 4 月——8 月热映电影推荐

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：雷普利





寂静之地
A Quiet Place

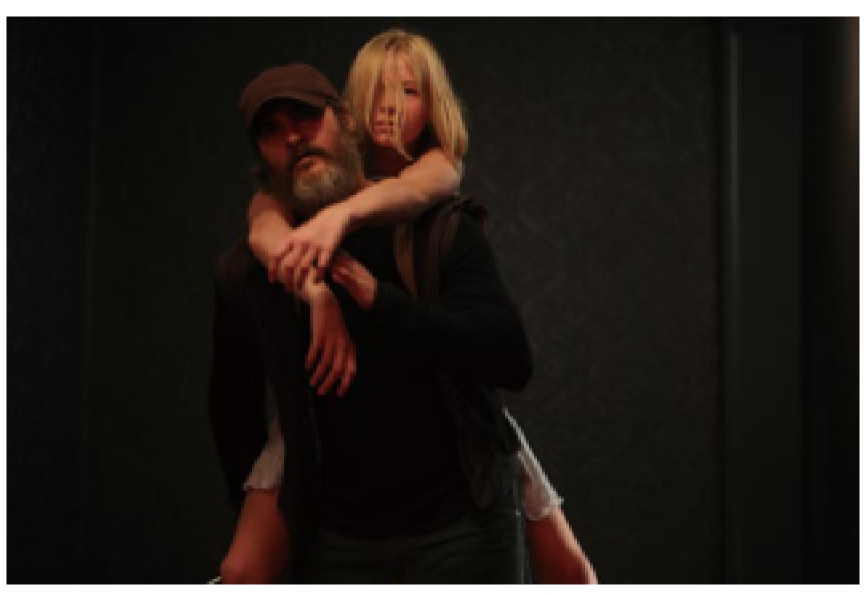
作为一部小成本惊悚电影，《寂静之地》上映之初在烂番茄网的新鲜度一度飙升到 100%，堪称“现象级”。广大影评人，也将“超概念”的桂冠戴到这部作品的头上。

和《世界之战》、《苜蓿地》类似的是，《寂静之地》通过个体视角来展现人类遭受外星种族袭击后的末世生存体验。和铺天盖地的虫灾、顶天立地哥斯拉等等传统异形形象不同的是，本片中的怪物就生活在每一个幸存者的脚下。它们没有视力，但听觉异常发达，地面上传出的任何人为的响声，都能够引起它们的注意，进而给幸存者们招来一场灭顶之灾。任何先进的武器和完善的预警措施，在这片沉寂之地中都是无效的。惟一自保的方式，就是保持安静，幸存者一家被迫用手语，用灯泡的开关来彼此交流。每一秒都在寂静无声中度过，每一秒都可能是一家人的生离死别。

《寂静之地》真正的创新，就在于听觉语言的运用。当今的观众早已习惯了商业大片中山呼海啸般的音效，仿佛不被重低音的声浪将自己压在座椅动弹不得，就是在糟践票价……反其道而行之的《寂静之地》则给大喇叭装上了消音器，靠的是用“不能发出声音”的规则来制造紧张与不安。全片几乎没有对白和配乐，只有环境音和主角们努力控制住的呼吸声，完全依靠场面调度和演员表演展现戏剧张力。

上映日期： 2018-05-18(中国大陆) / 2018-04-06(美国)
拍摄成本： 1700万美元
票房： 3.33亿美元　**IMDB评分：** 7.7





你从未在此
You Were Never Really Here

退役军人出身的杀手受雇于位高权重的政客，从绑匪手中救回其爱女，用黑暗的公正杀出重围，大叔在和萝莉也在一片腥风血雨中完成救赎……这样的故事套路在以《怒火救援》为代表好莱坞动作片中，早已是司空见惯。

和《这个杀手不太冷》的温情脉脉不同的是，这部完全可以用“这个杀手非常冷”作为副标题的作品，更多还是用镜头展现男主角的心路历程。杀手乔尔童年饱受家庭暴力的虐待，服役期间又被残酷的战争摧残，患有严重 PTSD 的他只能在刀口上舔血的杀手生涯中感受到自己的存在感。这个本可以用政治阴谋、华丽枪战和激烈追车场面包装起来的俗套故事，在女导演林恩·拉姆塞的演绎下变得充满了英伦文艺范，恍然之间甚至可以看到《出租车司机》、《亡命驾驶》、《杀手莱昂》等等黑色经典的影子。

需要指出的是，公映版删去了大量关于男主人的闪回镜头，对故事的流畅性产生了一定影响。如想领略本片的真正魅力，推荐搜寻 2017 年戛纳电影节的参赛版本。

上映日期： 2018-03-09(英国)
拍摄成本： 未知
票房： 252万美元　**IMDB评分：** 6.9



贝鲁特
Beirut

特种部队外科手术刀式的精密配合、超级特工扣人心弦的搏杀，还有“战狼”式的鸡血狂飙……在局势混乱、战火纷飞的异国他乡营救本国公民，总是一件让观众，尤其是如今的国内观众喜闻乐见的事情！

然而，真实的跨国营救，大都是通过外交渠道进行的，行动的成功与否，很大程度上取决于谈判专家们嘴炮的威力。本片的男主角是一个拿高烈度威士忌当白开水喝的酒鬼，十年前，身为美国外交官的他在贝鲁特遭遇一次袭击，回国后心灰意冷，严重的创伤后应激障碍让他沦为了一个可怜虫。十年后的一天，他被 CIA 委派重游故地，解救被当地武装组织绑架的好友。这次的行动既是使命和友情的召唤，也是一次救赎之旅。他要重拾自己的嘴炮专长，与穷凶极恶的恐怖分子，同时和和自己的心魔谈判。

除了影片开头的一场动作戏之外，本片几乎不见刀光剑影，靠的是用精心打造的对白来营造出剑拔弩张的氛围，用唇枪舌剑代替火力全开的表演。



上映时间： 2018-04-11(美国)
拍摄成本： 未知
票房： 659万美元 **IMDB评分：** 6.1



狂暴巨兽
Rampage

巨石·强森主演的《狂暴巨兽》在公映前一度不被看好，观众们甚至早早就为它起好了诸如“白毛版金刚”，“金刚大战哥斯拉”等等山寨名字。然而上映之后的票房表现，却着实让人吃了一惊：首映日它不仅力压斯大爷的《玩家一号》，而且一周之内就在中国大陆地区狂澜近五亿票房，让几天后的《无限战争》都自叹不如。

其实，和寄托着无数游戏玩家情怀的《玩家一号》相比，《狂暴巨兽》也是一部如假包换的游戏电影，它改编自 Midway 在上世纪 80 年代后期推出的同名街机游戏。在那部被国内玩家亲切的称呼为“猩猩拆楼”的作品中，我们正是控制着三只大怪兽在现代都市里大搞破坏。

至于《狂暴巨兽》强劲的票房表现，其实也不奇怪：每年第二季度初，是电影行业的传统淡季，作为一部 A 级视觉效果的特效猛片，《狂暴巨兽》自然很好的填补了这个空白。倘若在爆米花猛片云集的暑期档再去看这部怪兽片中各种烂大街的桥段，恐怕我们连吃惊的感觉都不会有了。



上映时间： 2018-04-13(美国/中国大陆)
拍摄成本： 1.2亿美元
票房： 4.26亿美元 **IMDB评分：** 6.9



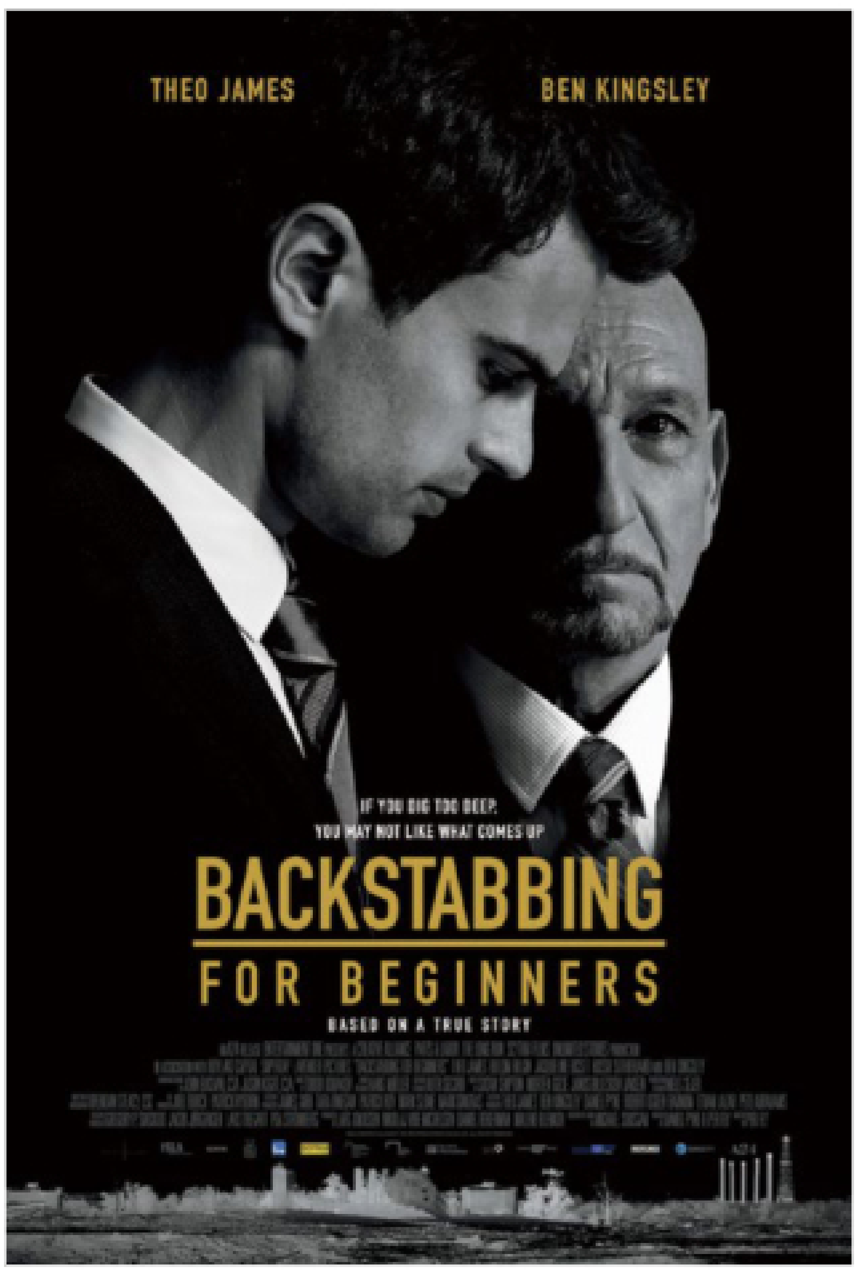
复仇者联盟 3 无限战争
Avengers: Infinity War

2007 年，漫威冒着破产的风险，用自己的棺材本拍摄了一部《钢铁侠》，这场破釜沉舟的豪赌，最终开启了 MCU 的盛宴。依靠明快的节奏、喜感的氛围和频出的彩蛋，漫威电影取得了骄人的成绩。此后近 20 部 MCU 系列作品虽然登场角色和故事的发生地各不相同，但均秉承了共同的风格：它们的观影体验犹如享受一位手法精准的按摩师的服务，让人安逸地躺在影院座椅上，不用动用任何体力和脑力，就能获得极致的视听愉悦。对此惟一不满的，恐怕就是漫画的老铁们了。的确，MCU 和“原著”相比不够深刻，不够硬核，为了扩大票房做出了太多的妥协。以至于一个对漫威没有任何了解，甚至连此前的电影情节都不了解的人，也能够毫不费力地看懂故事——连“前情提要”都不需要！

这一切，在“十年一剑，巅峰对决”的《无限战争》中得到了彻底的改变。仅以影片开场的十分钟戏码来说，如果你没看“妇联 2”，那么根本不知道空间宝石怎么会出现在洛基手上。如果你连“妇联 1”都没有看过，恐怕都不知道空间宝石到底是一个什么玩意儿……

告别了前两部“妇联”的一锅乱堆，采用多线并行手法的《无限战争》在剧本构造上更加精致，每一条线索都包含了漫威在过去十年时间里的精心布局，每一个镜头都拥有丰富的信息量。三条线索中的二十多个英雄，戏码最后都统一到本片“灭霸传”的主旨上来。主角光环的消失，再加上反派的去脸谱化，势必将 MCU 带入新的维度与高度。

上映时间： 2018-05-11(中国大陆) / 2018-04-27(美国)
拍摄成本： 3.21亿美元
票房： 20.46亿美元 **IMDB评分：** 8.7





与人为恶
Backstabbing for Beginners

对于政治惊悚题材电影爱好者来说，《与人为恶》是一部不可不看的作品——本片黑的可不是在同类型电影中早就被黑得无以复加的美国政府，而是宛如一朵白莲花的联合国！

虽然现实中的联合国已经愈发变成一个“什么都要管，却什么都管不好”的国际嘴炮组织，但我们从未想过它在运作过程中也伴随着重重黑幕。本·金斯利在本片中饰演的是一位联合国世界粮食计划署协调员，在战后的伊拉克空怀“让世界变得更美好”的空洞理想，却被多方势力利用，在道德和利益的交锋中，他试图以一己之力同强大的意志进行抗争。

“石油换食品”，是我们在国际新闻中经常听到，却始终不解其精妙的一个词。本片则通过参与其中的小人物的遭遇，为我们揭开了“人道主义”大旗下国际政治的真相。

上映时间： 2018-01-18(丹麦)
拍摄成本： 800万美元
票房： 未知　**IMDB评分：** 6.2



死侍 2
Deadpool 2

都说《玩家一号》是史上最强的“流行文化 IP”电影，其实如果单论彩蛋数量和密度，“小贱贱 2”才堪称第一。这位超级漫画英雄的究级嘴炮继续保持了无视版权、无视次元壁的贱萌吐槽风格。DC、漫威、超蝙、加拿大、金刚狼、詹姆斯·邦德、终结者……被小贱贱恶搞的英雄们已经够编满一个加强连了。他不仅自带弹幕，而且还自带知名电影名场面的评论音轨，强如灭霸，在这样的贱格角色面前恐怕也要憋出内伤，自动脱下拳套滚回老家了。

尽管第二集的导演易人，但前作的基本风格依然得到了延续，并在玩梗的花哨度、剧作完整度、黄暴程度、感人度甚至蠢度上都全面升级。黄暴毁元素跃然大屏幕之上，大卫·里奇却用传统家庭价值观打造了一个温情脉脉的内核，这也更增强了本片的怪诞感。

上映时间： 2018-05-18(美国)
拍摄成本： 1.1亿美元
票房： 7.34亿美元　**IMDB评分：** 8







游侠索罗 星球大战外传

Solo: A Star Wars Story

正在经历痛苦转型的《星球大战》系列，近年来步入了一个“外传比正传”好看的怪圈，这种现状的原因并不难理解：主创者们一方面不想得罪“星战”的原教旨主义者，所以在正传中不敢造次，而那些属于“试验田”性质的外传作品在突破固有模式之后，反而给予了求新球变的观众们阵阵惊喜。

作为一部讲述星际游侠索罗的前传电影，《游侠索罗》的内容，我们大体都能够猜得到：索罗如何赢来了千年隼飞船，如何和楚巴卡组队上演星际冒险，如何创造出了“银河最快飞行员”的传说，披风怪兰多的恩怨情仇究竟从何而来，一身无人能挡的泡妞技术是何时习得，他变得玩世不恭又是经历了怎样的心路历程......

在西部淘金复古风格的包装下，本片成长线、师徒线、爱情线都完整饱满且相互联系，做到了填坑致敬两不误。也许迪士尼已经从深陷套路不可自拔的超级漫画电影中看到了“星战”的破局之道——一味的套路和彩蛋大联播模式总是要走向落没，适时的增加类型元素，才可以为一个经典 IP 找到实现“天鹅绒革命”的最优解。

上映时间：2018-05-25(美国/中国大陆)
拍摄成本：3亿美元
票房：3.92亿美元　**IMDB评分**：7.1



超人总动员 2

The Incredibles 2

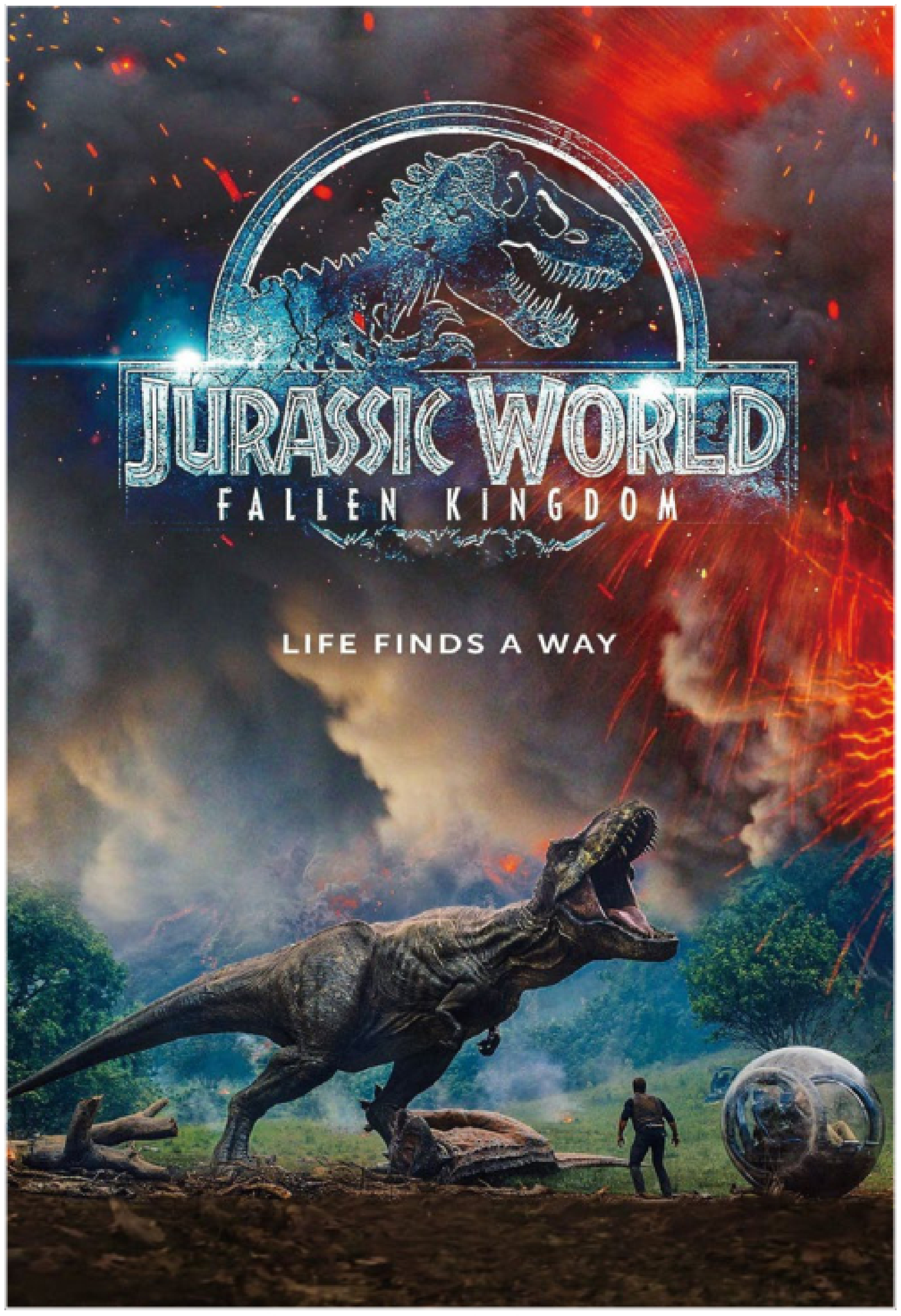
14 年前，在超级英雄电影还被归于小众，漫威的 MCU 规划八字还没有一撇的时代里，尚未被迪士尼收购的皮克斯就用新颖的手法创造出了一部名为《超人总动员》的动画，它的立意即便在今天看来也丝毫不落伍。

14 年后的这个夏天，观众们惊奇地发现，今年的最强超级英雄电影既不是《无限战争》，也不是《死侍 2》，而是一部动画片！

作为布拉德·皮特构思了整整十四年的作品，《超人总动员 2》和前作的延续性做到了无缝连接，甚至让观众产生了昨天刚刚观看过上一部的错觉。影片的主题继续延续了关于中年危机和超级英雄身分认同的探讨，加入了以女权主义为代表的“政治正确”命题，还有诸如媒体控制之类时代话题。虽然老观众可能觉得本集的剧情显得有些轻浮和俗套，但叙事的复杂性和设定的创新性，在今天越来越扁平化和低龄化的超级英雄电影中还是有让人有眼前一亮之感。



上映时间：2018-06-22(中国大陆) / 2018-06-15(美国)
拍摄成本：2亿美元
票房：11.21亿美元　**IMDB评分**：8.1





侏罗纪世界 2
Jurassic World: Fallen Kingdom

三年前，侏罗纪世界主题公园豪华度假村在失控中被毁。人类四散奔跑之后，那些名为“恐龙”，实为基因技术制造出来的怪物们，终于在纳布拉尔岛上开启了当家作主的新时代。如今，原先被用于提供电能的休眠火山即将爆发。“星爵”欧文和前作女主前往即将被熔岩吞没的纳布尔岛，试图将岛上幸存的恐龙送往自然保护区中去生活。《侏罗纪世界》第二集的导演换成了 J. A. Bayona，西班牙人所擅长的恶趣味和惊悚风格，也为《侏罗纪世界 2》增加了最大的看点。作为“侏罗纪”历史上个人风格最为浓郁的一部作品，其实本片将斯皮尔伯格当年的创世之作吃得很透，摄影和构图非常讲究，颇有经典好莱坞的风范，相关致敬场面也做了精心的安排，将无数观众的童年阴影唤醒。

上映时间： 2018-06-15(中国大陆) / 2018-06-22（美国）
拍摄成本： 1.7亿美元
票房： 12.9亿美元 **IMDB评分：** 6.5





边境杀手 2 边境战士
Sicario: Day of the Soldado

上映时间： 2018-06-29(美国)
拍摄成本： 3500万美元
票房： 7282万美元 **IMDB评分：** 7.3

很多《边境杀手》的观众先前对第二集并不看好，虽说新一集依然由泰勒·谢里丹编剧，一干浑身散发着荷尔蒙的大叔们也重新聚集，但少了丹尼斯·维伦纽瓦的导演、罗杰·狄金斯的摄影，还有约翰·约翰森（已故）的配乐，再加上此前预告片中过于泛滥的动作场面，很难不让人怀疑续集会沦为一部简单粗暴的警匪片。

如果单从视听语言上来说，上述担心的确是多余的。新任导演班子依然拍出了维伦纽瓦所擅长的冷峻黑暗风格，动作场面的设计虽然不像上一集那样隐忍克制，但尚在水准范围之内。

泰勒·谢里丹多次表示过要把《边境杀手》拍成三部曲，要实现这个愿望，这个始于“文艺”的犯罪电影 IP 就必须走向商业化。从这个意义上来说，第二集相对于第一集的种种“不足”，并不能算是真正意义上的缺陷。

另外要特别表扬一下执导本片的斯特法诺·索利马，作为导演界名不见经传的新人，他的确在细节的处理上缺一把火候。然而在动作场面的处理上，索利马却展现出了惊人的天赋。和上一集走“闷骚”风格的打戏相比，本集中动不动就是空地一体、重火力全开的枪战戏在调度上的难度更大，然而索利马却处理得游刃有余，节奏也如同行云流水一般。





蚁人 2 黄蜂女现身
Ant-Man and the Wasp

在灭霸一响指之后被虐成泪人的漫威电影观众们，终于可以在承载搞笑担当的《黄蜂女现身》中缓一把神了。本片依然沿袭了三年前《蚁人》的三大特色——密集笑点、家庭温馨和微观世界打斗，将超级英雄们的救世传说演绎成了过家家的童年记忆。

在蚁人技术的运用上，《蚁人 2》要比上一集更加夸张，不再是简单的“我有一只仙女棒，变大变小变漂亮”。放大缩小的技能被进一步用到了各种道具和建筑上，重型卡车、高楼大厦在实物和模型之间来回切换，让人目不暇接。虽然本片对“量子领域”这一概念的运用更加深入，但科普做得相当好，故事逻辑也全程在线。

和《黑豹》类似的是，《蚁人 2》也可以视为一部独立电影。不仅没有其他超级英雄的乱入，而且所有的梗和笑料的设置埋得都很自然，即便是第一次看漫威电影的观众，也照样可以笑得出来。缩小了超级英雄主义，剧情围绕在家庭亲情的主轴，算是适合阖家观赏的娱乐喜剧片。

只是这种故意而为之的切割感，让影片的格局突然尴尬——一边是漫威的中流砥柱们在合力挽救人类于水火，这边却有一队实力爆表的人在玩“小蝌蚪找妈妈”的游戏......

上映时间： 2018-08-24(中国大陆) / 2018-07-06(美国)
拍摄成本： 1.62亿美元
票房： 4.66亿美元　**IMDB评分：** 7.4



摩天营救
Skyscraper

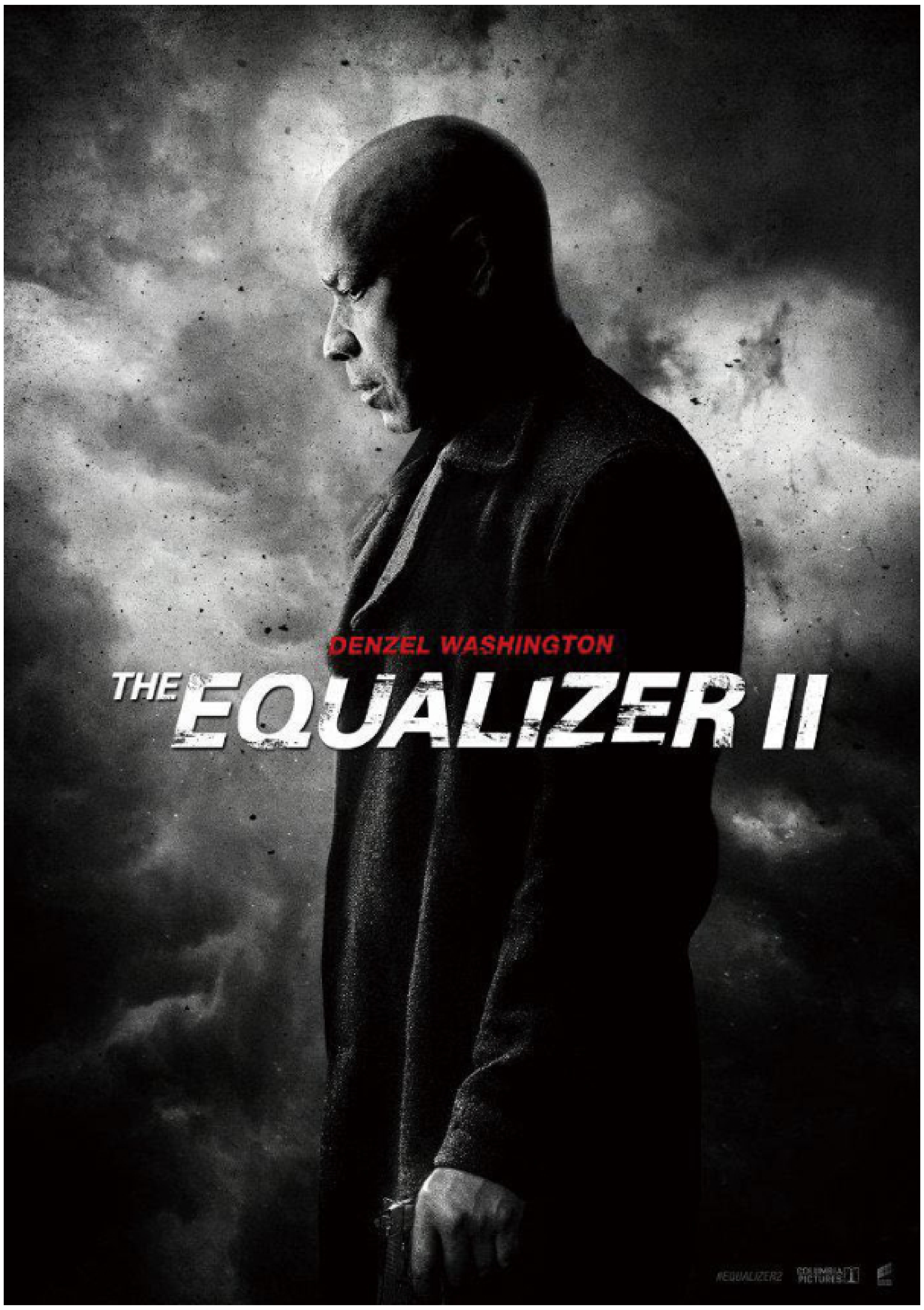
肌肉硬汉动作片的风光早已不在，被誉为施瓦辛格接班人的两位魔鬼筋肉人——“郭达·斯坦森”一直只能混迹于 B 级电影，巨石强森过去很长一段时间也只能在群战式动作大片中露把脸了。

然而巨石强森近两年的表现，完全可以称得上是逆势而动：他主演的《末日崩塌》、《狂暴巨兽》、《乌龙特工》和《新勇敢者游戏》几乎部部卖座，暑期大热的《摩天营救》自然也不例外。

巨石强森的成功，原因归根结底无外乎下面三条：一、精确的成本控制，用 B 级的预算去呈现“准 A 级”的视觉效果。就拿这部讲述孤胆英雄高楼勇斗恐怖分子的电影来说，它只需要一部枪战片的拍摄资源配置，外加一栋大楼作为布景即可；其二是成熟套路的流畅拼接，《摩天大楼》中可以看到《虎胆龙威》、《绝岭雄风》等等经典“高空作业”电影的影子；其三是对中国市场的重视，巨石强森是中国观众非常喜爱的动作明星，本片则刻意将故事背景放在了香港（虽然大部分镜头都是在加拿大拍摄的），甚至请来了天王嫂昆凌大反派，而且绝无“特供电影”的尴尬感。本片在国内影视平台和 IMDB 评分冰火两重天的待遇，也体现出了中国观众长久以来的肌肉猛片情怀。

上映时间： 2018-07-20(中国大陆) / 2018-07-13(美国)
拍摄成本： 1.25亿美元
票房： 2.92亿美元　**IMDB评分：** 6.1







伸冤人 2

The Equalizer 2

已经六十四岁的丹泽尔·华盛顿领衔主演、“制裁特工”这种让人无语的中文译名……《伸冤人 2》很容易让人被当成是一部“飓风拯救”式的老头动作片。其实，这部作品即便对于这位早已是功成名就的黑人影帝来说，也拥有特殊的意义：在丹泽尔·华盛顿四十多年的电影生涯中，他从来都没有拍过一部续集电影。而打破他这一惯例的，正是《伸冤人 2》，《伸冤人》曾经在 2014 年全球斩获两亿票房，在影评人圈子里面也是口碑极佳。同时，本片也是华盛顿和导演安东尼·福奎阿的第四次合作，这也打破了属于他的又一项个人纪录。

2002 年的《谍影重重》为动作场面的设计开创了一股清流，杰森·伯恩为早已在爆炸追车场面中审美疲劳的观众们演绎了“手中寸草，皆为利器”的杀人技巧。四年前的《伸冤人》第一集，则将这种动作风格发扬光大。

只是华盛顿扮演的这位前 CIA 特工在新一集中已经离开了满货架都是凶器的“宜家商场”，干起了“嘀嘀打车”兼职“滴滴打人”这份有前途的工作，用来给反派杂鱼们开瓢的家伙不像以前那样可以信手拈来了。所以和上集相比，本片的节奏更慢，更注重突出黑暗感和人物的内心世界。全程不用替身的华盛顿，也憋足了劲，准备迎接个人电影生涯的首个“三部曲”系列电影了。

上映时间： 2018-07-20(美国)
拍摄成本： 6200万美元
票房： 1.25亿美元　　**IMDB评分：** 7.1

碟中谍 6 全面瓦解

Mission: Impossible - Fallout



“《碟中谍》系列”到了第二部，就被观众们认为是一个高开低走，行将就木的 IP。然而在当时还是美剧导演的 J·J·艾布拉姆斯接过第三部，并且在之后数部续集中担任制片人之后，这个系列居然又神奇的挺了过来，从此以后走上了一条硬派动作片的康庄大道。

不用替身，不用 CG 特效，坚持实拍……从铁人三项到各种极限运动，再到海陆空载具驾驶全部都亲自上阵的阿汤叔，的确是越老越拼命。为了演好飞行戏，他花上半年时间自费学习直升机驾驶，实拍所有飞行镜头；为了片头的三分钟高跳低开式伞降戏，他反复在飞机上跳了一百多次……别说影片中的层出不穷的惊险镜头，单单是几个制作花絮短片，就足以让我们心惊肉跳，为阿汤叔捏一把汗了。不说了，我交完稿子就去买票了！



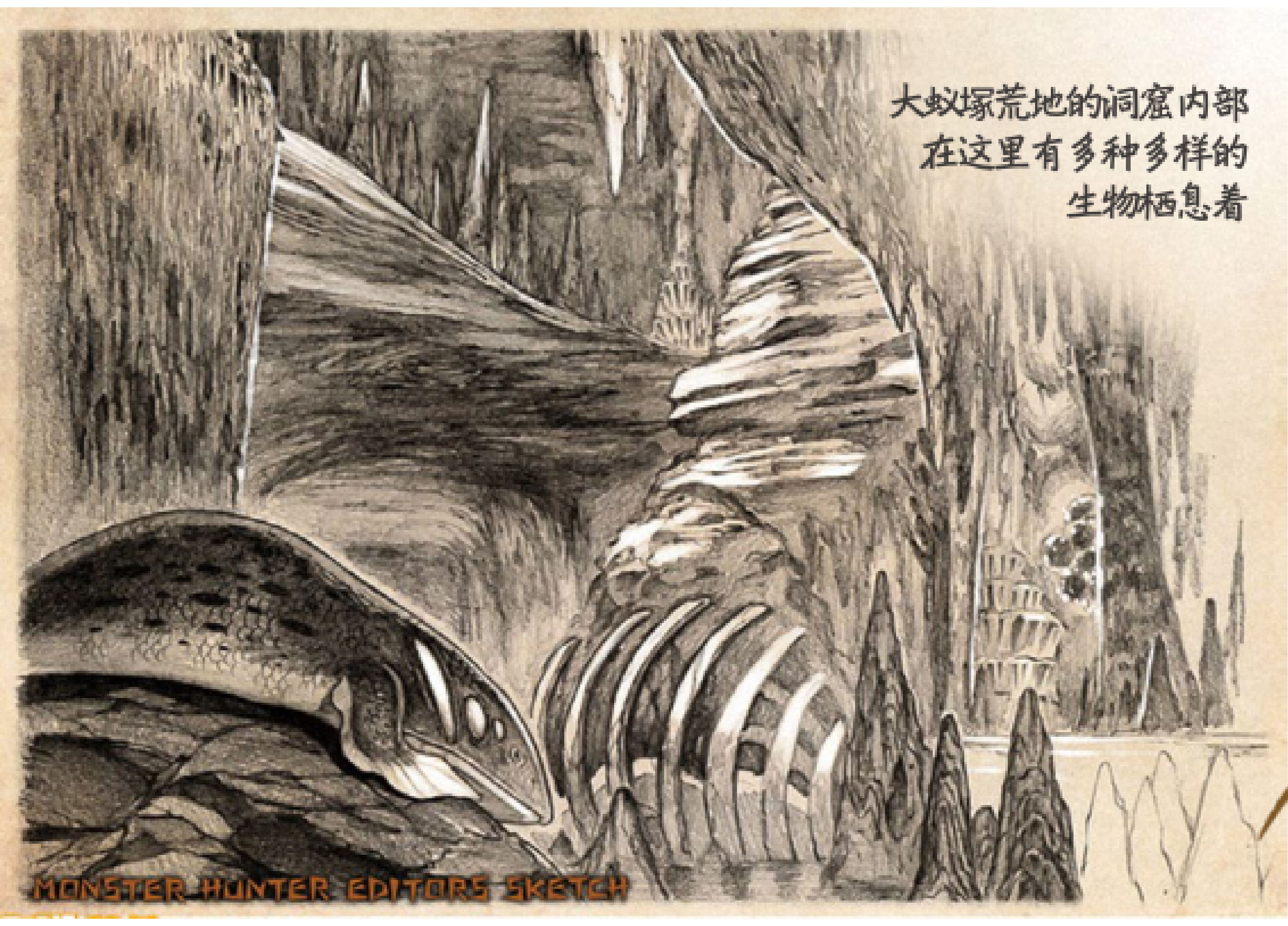
上映时间： 2018-08-31(中国大陆) / 2018-07-27(美国)
拍摄成本： 1.78亿美元
票房： 5.02亿美元　　**IMDB评分：** 8.2

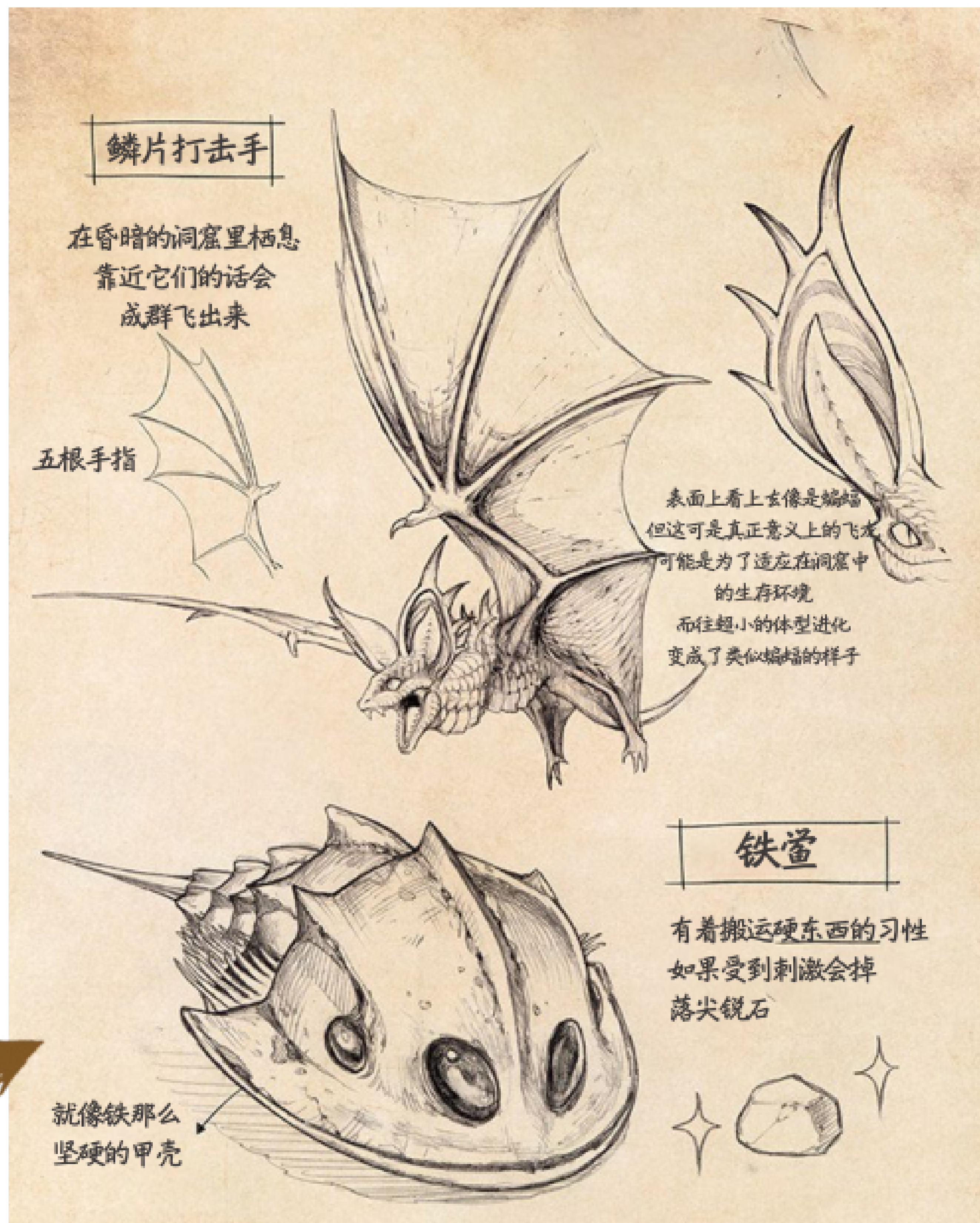
怪物猎人 编辑者日志

文：宇宙人 & 松风（实习编辑） 美编：雷普利



Vol.13

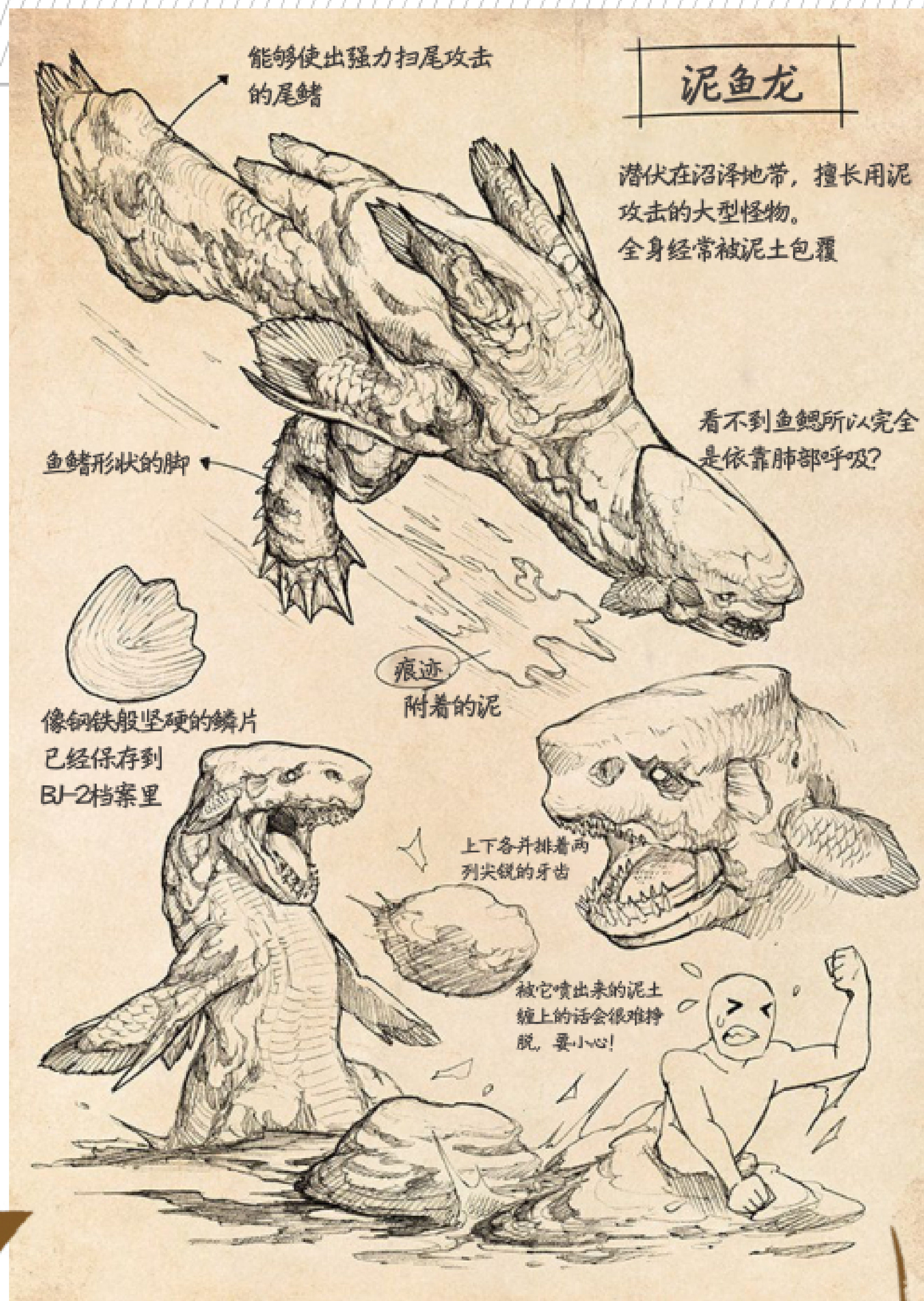


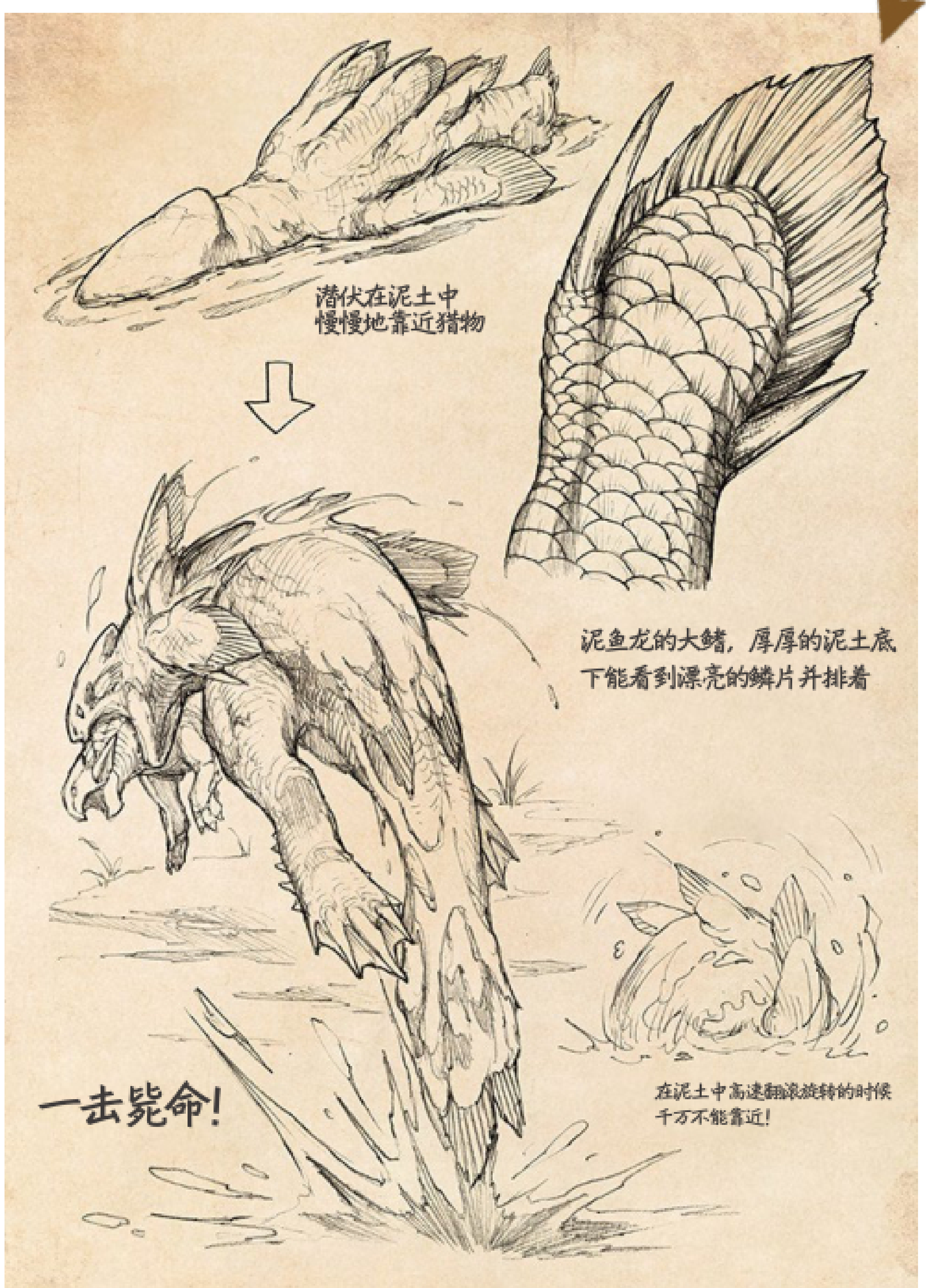



前脚
后脚
粪金龟
能够将魔物的粪
熟练地滚成球
进行搬运的甲虫
为了更好地收集粪便
而进化出发达的脚
泪之龟壳攀鲈
在陆地上也能活动的鱼
正如名字所示，有着在下雨的时候会鸣叫的习性。
不过还没机会听过，所以它的叫声令我很在意…!
发光器官很漂亮
发光器官能够能够打
开或关闭
在岩石上晒日光浴的样子就像摆设那样十分可爱（笑）
蛇麻古比鱼
能够快速跳出水面移动的小鱼
经常能见到它们在浅浅的水池中
成群地游泳的样子
身体虽然小但是
有好好地长着
鱼鳍的

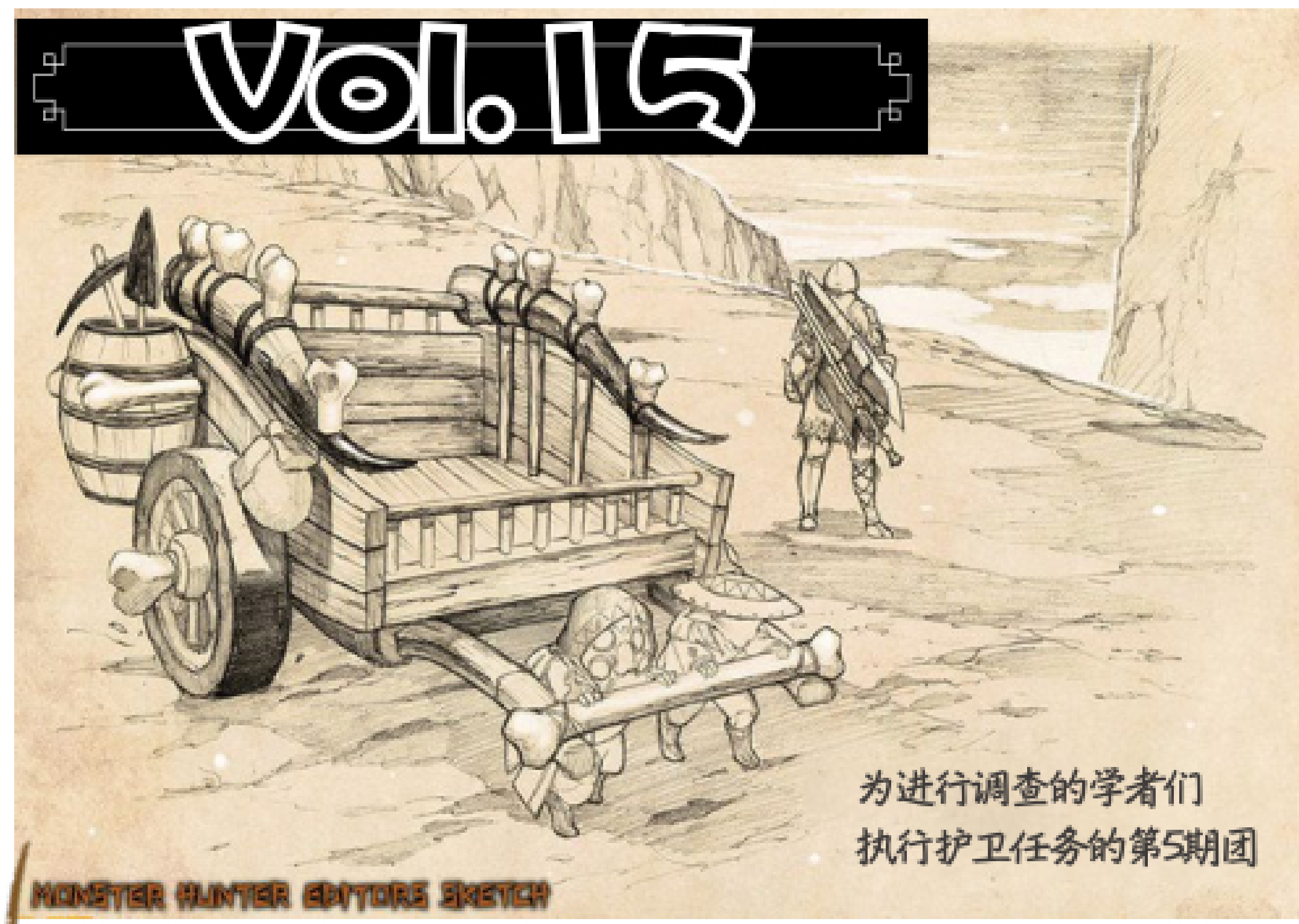
Vol.14


泥鱼龙与土砂龙
遇见了怪物之间的地盘争夺
MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH

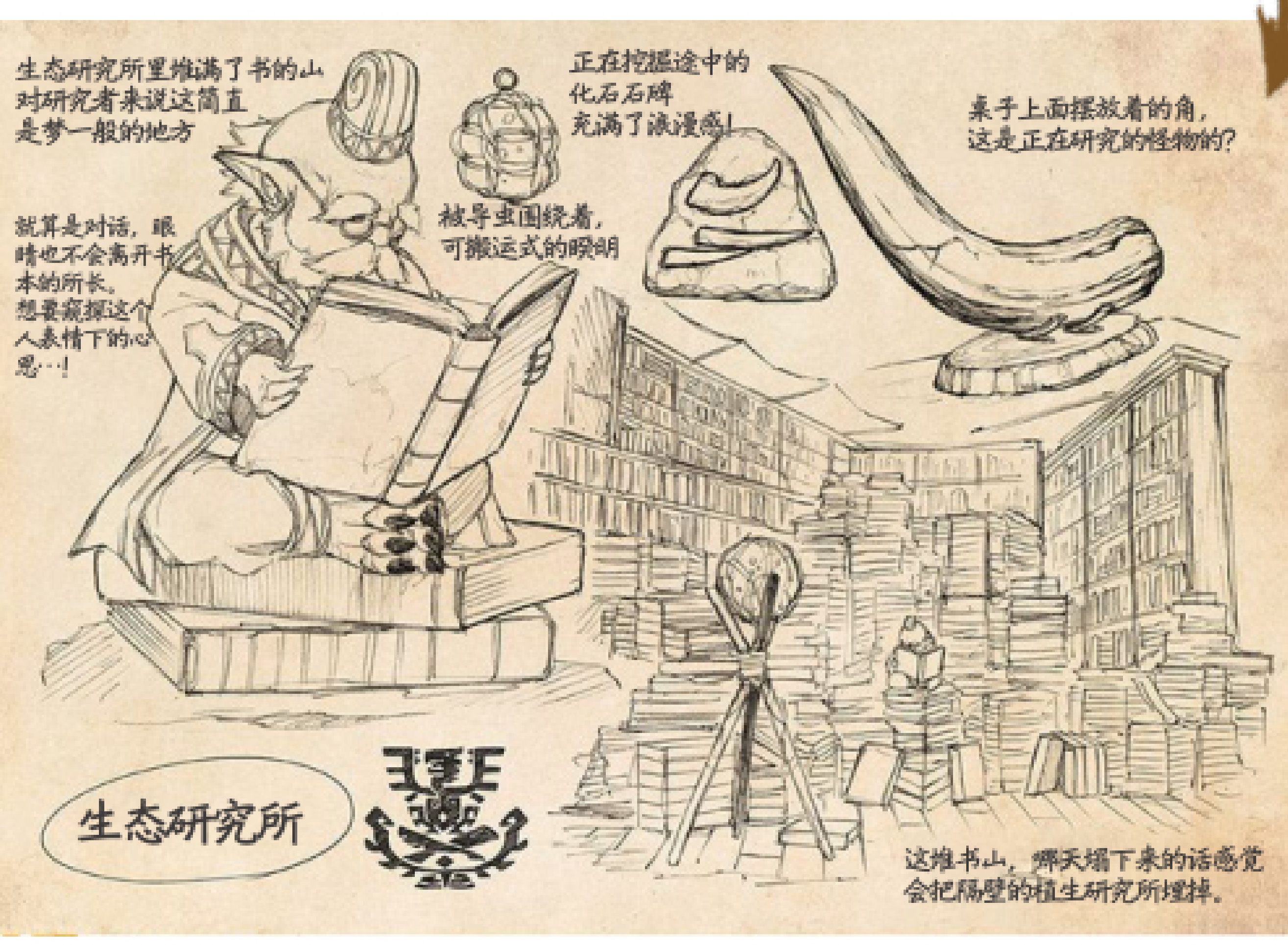

能够使出强力扫尾攻击
的尾鳍
泥鱼龙
潜伏在沼泽地带，擅长用泥
攻击的大型怪物。
全身经常被泥土包覆
看不到鱼鳃所以完全
是依靠肺部呼吸?
鱼鳍形状的脚
痕迹
附着的泥
像钢铁般坚硬的鳞片
已经保存到
BJ-2档案里
上下各并排着两
列尖锐的牙齿
被它喷出来的泥土
缠上的话会很难挣
脱，要小心!

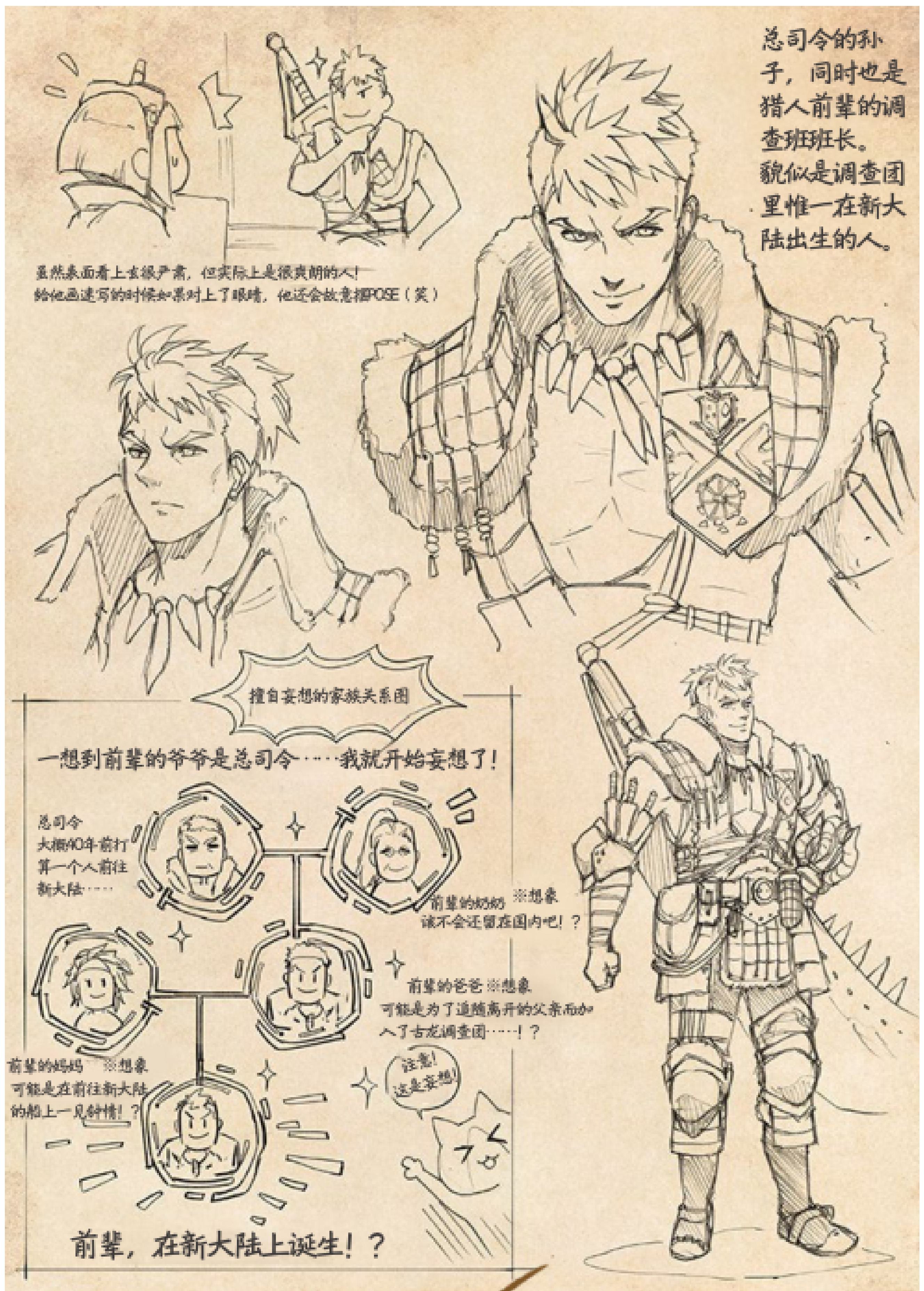

潜伏在泥土中
慢慢地靠近猎物
泥鱼龙的大鳍，厚厚的泥土底
下能看到漂亮的鳞片并排着
一击毙命!
在泥土中高速翻滚旋转的时候
千万不能靠近!

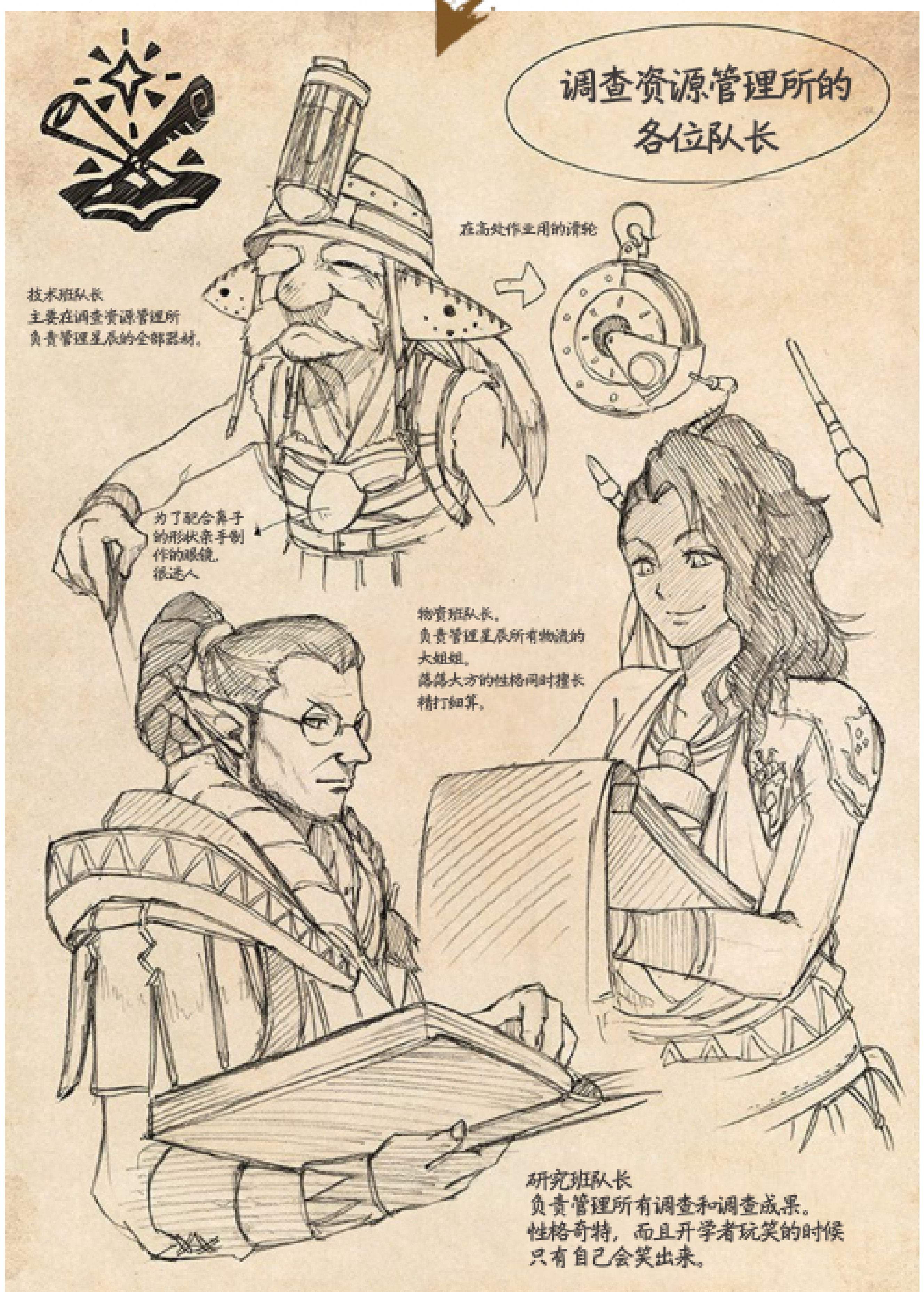
Vol.15

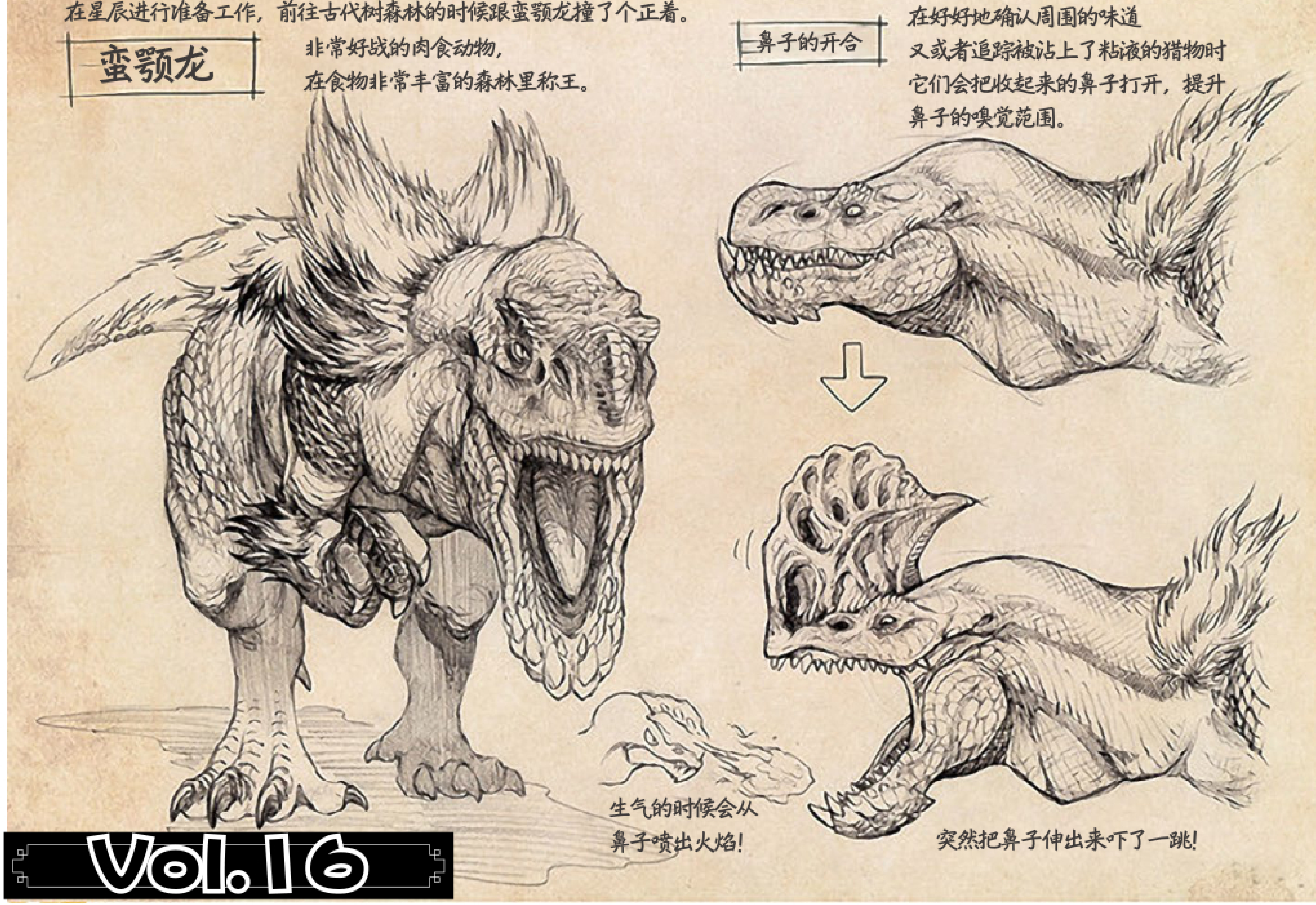

为进行调查的学者们
执行护卫任务的第5期团
MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH


熔山龙的痕迹调查有了新进展
十万火急地向星辰汇报
新大陆古龙调查团的总司令
凭借冷静的指示和
大胆的作战计划
在调查团成员中得到了
极高人望的厉害的人
光站在那里就有
十足的存在感！
第五期团的旗帜
……
就算是噗吱猪靠近过来都
丝毫不为所动的总司令
“其实心里很想
摸一下的吧…”

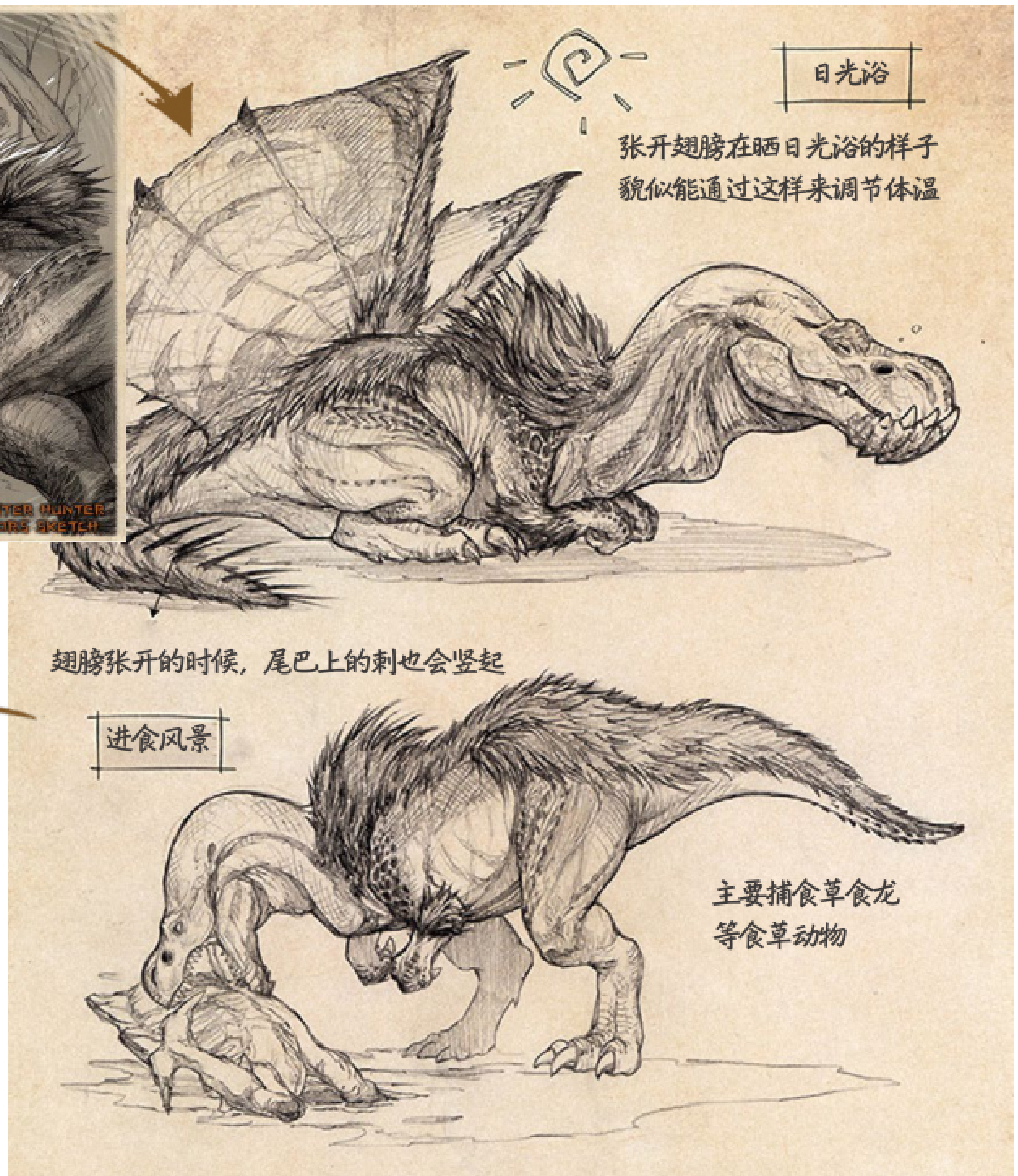

生态研究所里堆满了书的山
对研究者来说这简直
是梦一般的地方
就算是对话，眼
睛也不会离开书
本的所长。
想要窥探这个
人表情下的心
思…！
正在挖掘途中的
化石石碑
充满了浪漫感！
被导虫围绕着，
可搬运式的照明
桌子上面摆放着的角，
这是正在研究的怪物的？
生态研究所
这堆书山，哪天塌下来的话感觉
会把隔壁的植生研究所埋掉。


总司令的孙子，同时也是猎人前辈的调查班班长。
貌似是调查团里惟一在新大陆出生的人。
虽然表面看上去很严肃，但实际上是很爽朗的人！
给他画速写的时候如果对上了眼睛，他还会故意摆POSE（笑）
擅自妄想的家族关系图
一想到前辈的爷爷是总司令……我就开始妄想了！
总司令
大概40年前打
算一个人前往
新大陆……
前辈的奶奶 ※想象
该不会还留在国内吧！？
前辈的爸爸 ※想象
可能是为了追随离开的父亲而加
入了古龙调查团……！？
前辈的妈妈 ※想象
可能是在前往新大陆
的船上一见钟情！？
注意！
这是妄想！
前辈，在新大陆上诞生！？


调查资源管理所的
各位队长
在高处作业用的滑轮
技术班队长
主要在调查资源管理所
负责管理星辰的全部器材。
为了配合鼻子
的形状亲手制
作的眼镜，
很迷人
物资班队长，
负责管理星辰所有物流的
大姐姐。
落落大方的性格同时擅长
精打细算。
研究班队长
负责管理所有调查和调查成果。
性格奇特，而且开学者玩笑的时候
只有自己会笑出来。


在星辰进行准备工作，前往古代树森林的时候跟蛮颚龙撞了个正着。
蛮颚龙
非常好战的肉食动物，
在食物非常丰富的森林里称王。
鼻子的开合
在好好地确认周围的味道
又或者追踪被沾上了粘液的猎物时
它们会把收起来的鼻子打开，提升
鼻子的嗅觉范围。
生气的时候会从
鼻子喷出火焰！
突然把鼻子伸出来吓了一跳！
Vol.16


被蛮颚龙追赶，不断从
古代树森林往上爬 在尽头等待着我们的是……
MONSTER HUNTER
EDITORS SKETCH


日光浴
张开翅膀在晒日光浴的样子
貌似能通过这样来调节体温
翅膀张开的时候，尾巴上的刺也会竖起
进食风景
主要捕食草食龙
等食草动物


蛮颚龙狩猎观察
骑乘
用跳跃攻击骑到蛮
颚龙上的猎人。
不知道会不会被甩
下来、十分惊险…
藤蔓陷阱
活用自然环境的陷阱。
凭借这决定胜负的一击顺利完成了狩猎
动不了！！
蛮颚龙的痕迹
足迹
粘液


弩炮
大炮
最多可以装填
5发炮弹
大炮的炮弹
意外地沉…！
彻夜进行
熔山龙捕获作战的准备
大峡谷的工作现场弥漫着紧张的气氛…！
供翼龙停留的木桩


随着朝阳的升起熔山龙也出现了
学者们都按捺不住自己的求知欲飞奔了出去…
喂你们小心点啊——！
为了靠近熔山龙
而乱来的学者三人组
不管怎么样
他们的这份热情还是
很值得我学习的！


熔山龙的排热器官
排热器官有着角的外形以及超高的温度
作战时猎人们需要破坏排热器官以削弱熔山龙的体力
我可是以不输给学者的气势用双筒望远镜好好观察过了！
ドバーーッ
每过一段时间会从这里喷出岩浆
看来是在以此控制体内的热量…！
排热器官的大概位置
看着都感觉热…！！


背部和翅膀上都有
大量的棘
仿佛是在夸耀着它那强大力量一般
灭尽龙有着巨大的双角和牙齿
已经被破坏
了的棘
居然以超快
的速度再生
了…！？
迷之古龙
在作战时突如其来
并袭击了调查团（亦或是熔山龙）
的棘之古龙
虽然姑且将其称之为灭尽龙
但仍缺少进一步的情报…
现在的都是远距离观察下的素描
找个时间重画一遍吧
可以从抬起的手掌
看到它那格外厚实
的下皮
巨大的前爪可以使出强力的叩击
虽然身形巨大但行动却非常敏捷！



Vol.18 调查团的休息日



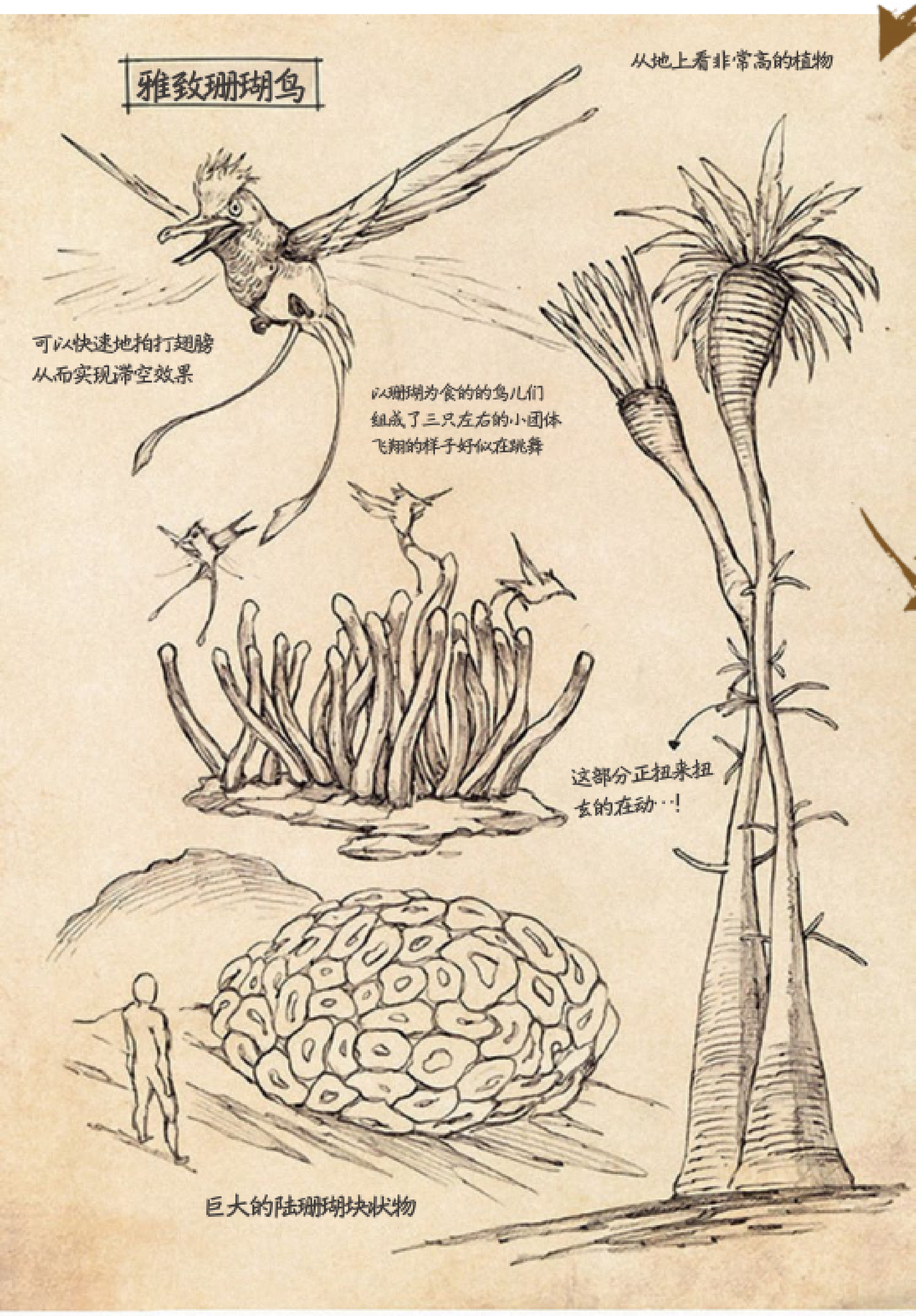


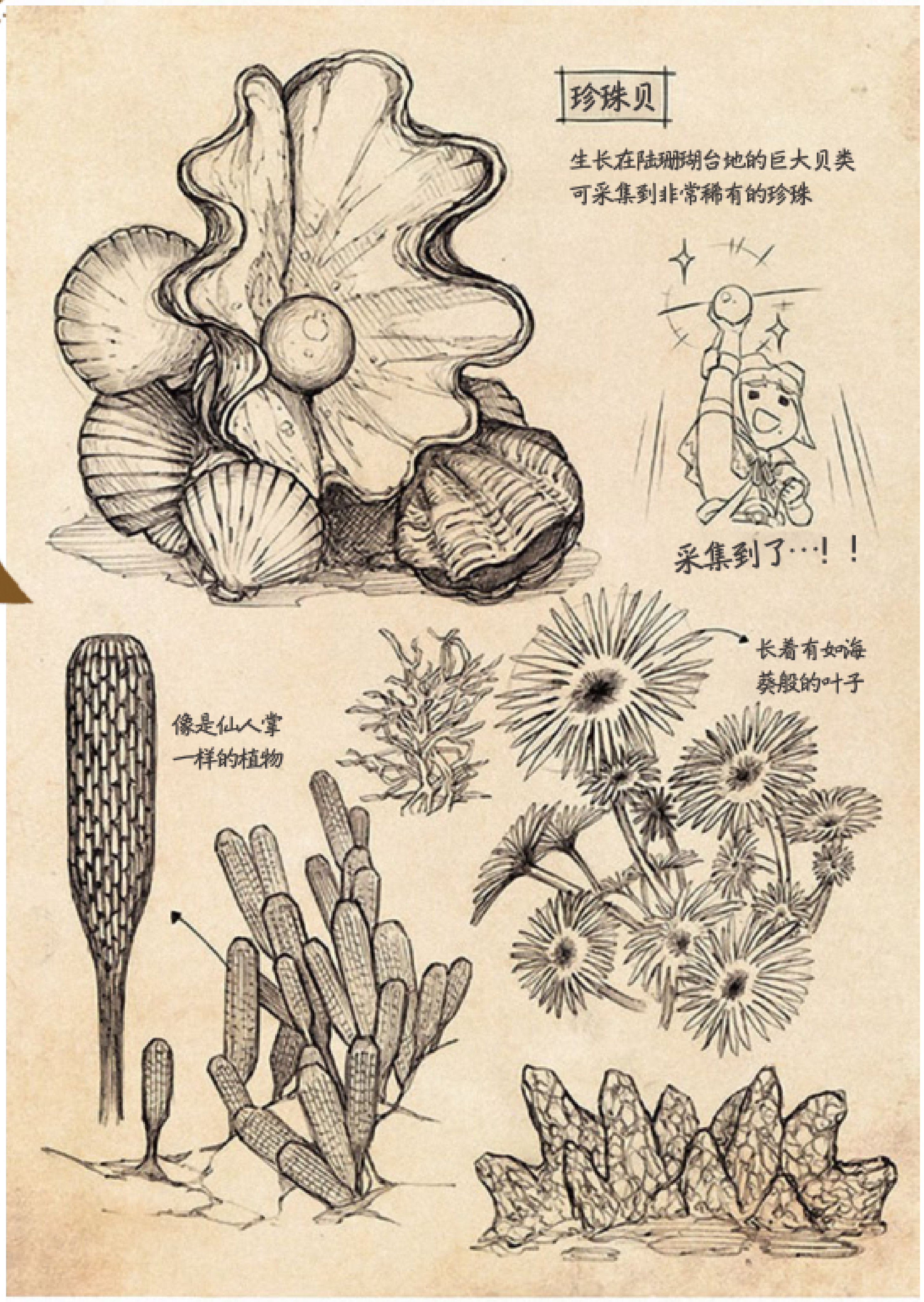



水栖的环境生物们
在运输时要非常谨慎
用小型骨材和木头组合
制作的手推车
喵—！！
顺带一提，无论是道具也好防具也罢
全都是咣当一声丢进箱子里…
内部是一眼见不到底的（笑）
究竟是怎么收纳的
就让我来调查一下吧
哇——
不能
打开！！

Vol.19

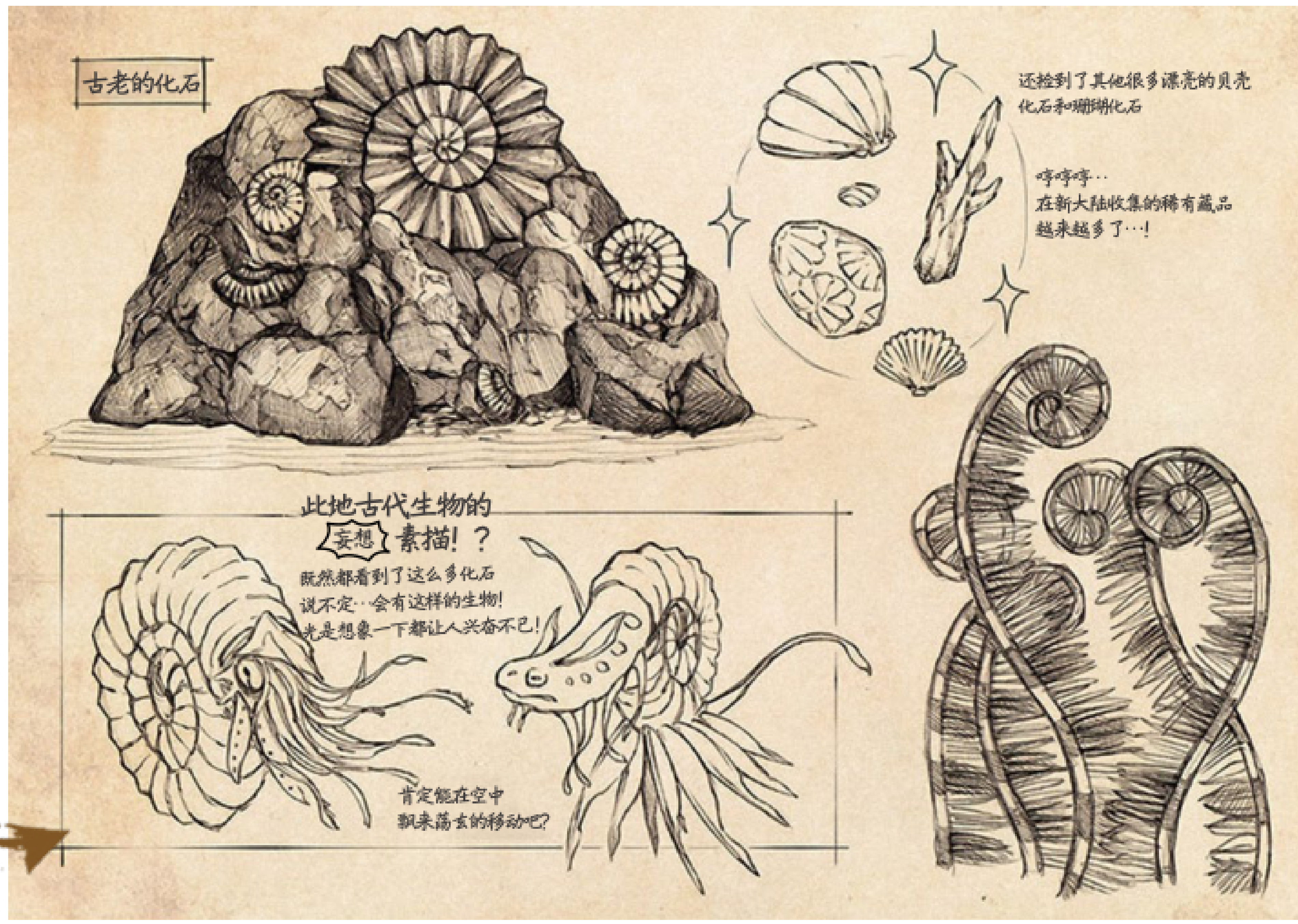

穿过大峡谷的裂缝后
出现在眼前的是陆珊瑚台地
陆珊瑚的卵随着风飘散到各地
作为食物哺育着这里的捕食者
MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH


雅致珊瑚鸟
从地上看非常高的植物
可以快速地拍打翅膀
从而实现滞空效果
以珊瑚为食的的鸟儿们
组成了三只左右的小团体
飞翔的样子好似在跳舞
这部分正扭来扭
去的在动…！
巨大的陆珊瑚块状物


珍珠贝
生长在陆珊瑚台地的巨大贝类
可采集到非常稀有的珍珠
采集到了…！！
长着有如海
葵般的叶子
像是仙人掌
一样的植物



无论是墙壁还是地面，全都是贝壳和珊瑚
的化石,彷佛是在没有水的海洋中
行走一样…!
巨大的藤壶化石
壶贝
从这里采集的
“特产壶贝鲍鱼”
好像非常的美味哦…!
在坚硬的珊瑚化石上盛开的
有如岩石状的花…究竟是什么?

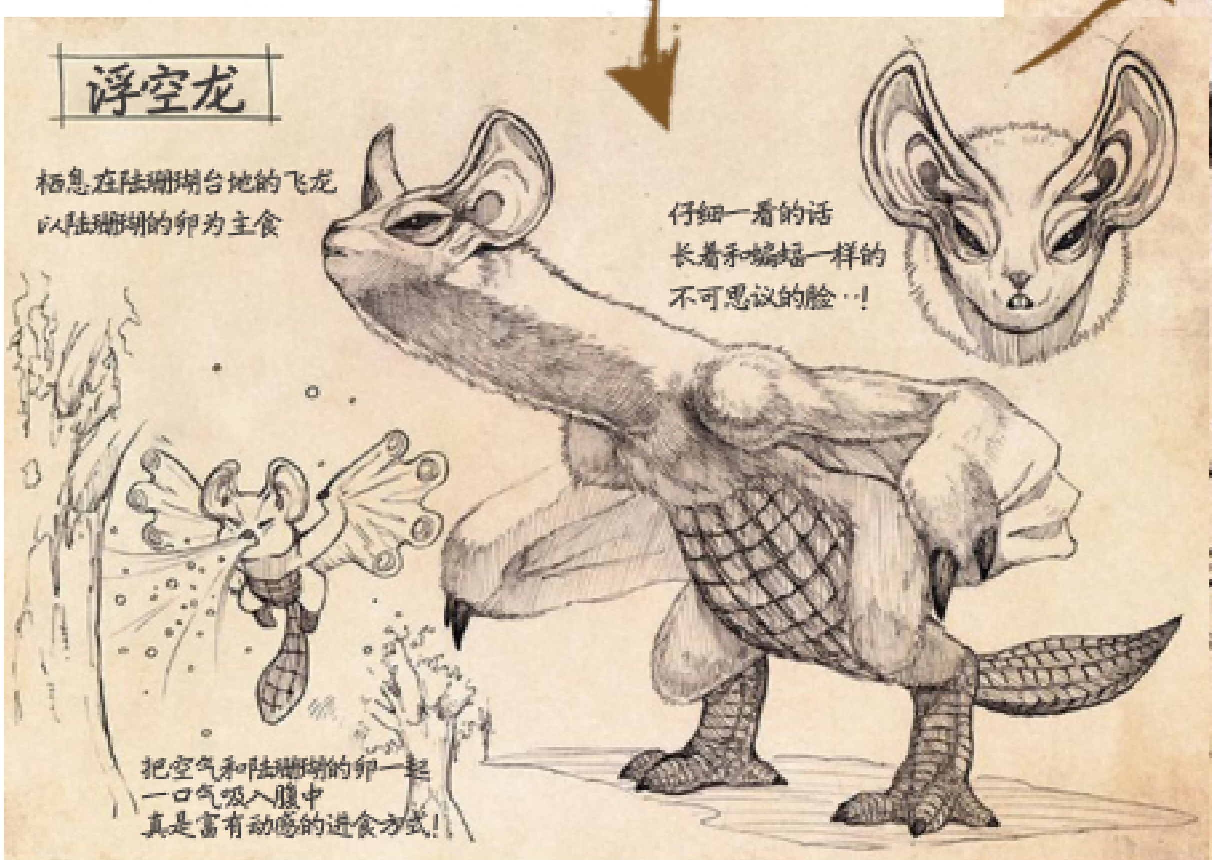


古老的化石
还捡到了其他很多漂亮的贝壳
化石和珊瑚化石
哼哼哼…
在新大陆收集的稀有藏品
越来越多了…!
此地古代生物的
妄想 素描!？
既然都看到了这么多化石
说不定…会有这样的生物!
光是想象一下都让人兴奋不已!
肯定能在空中
飘来荡去的移动吧?

Vol.20



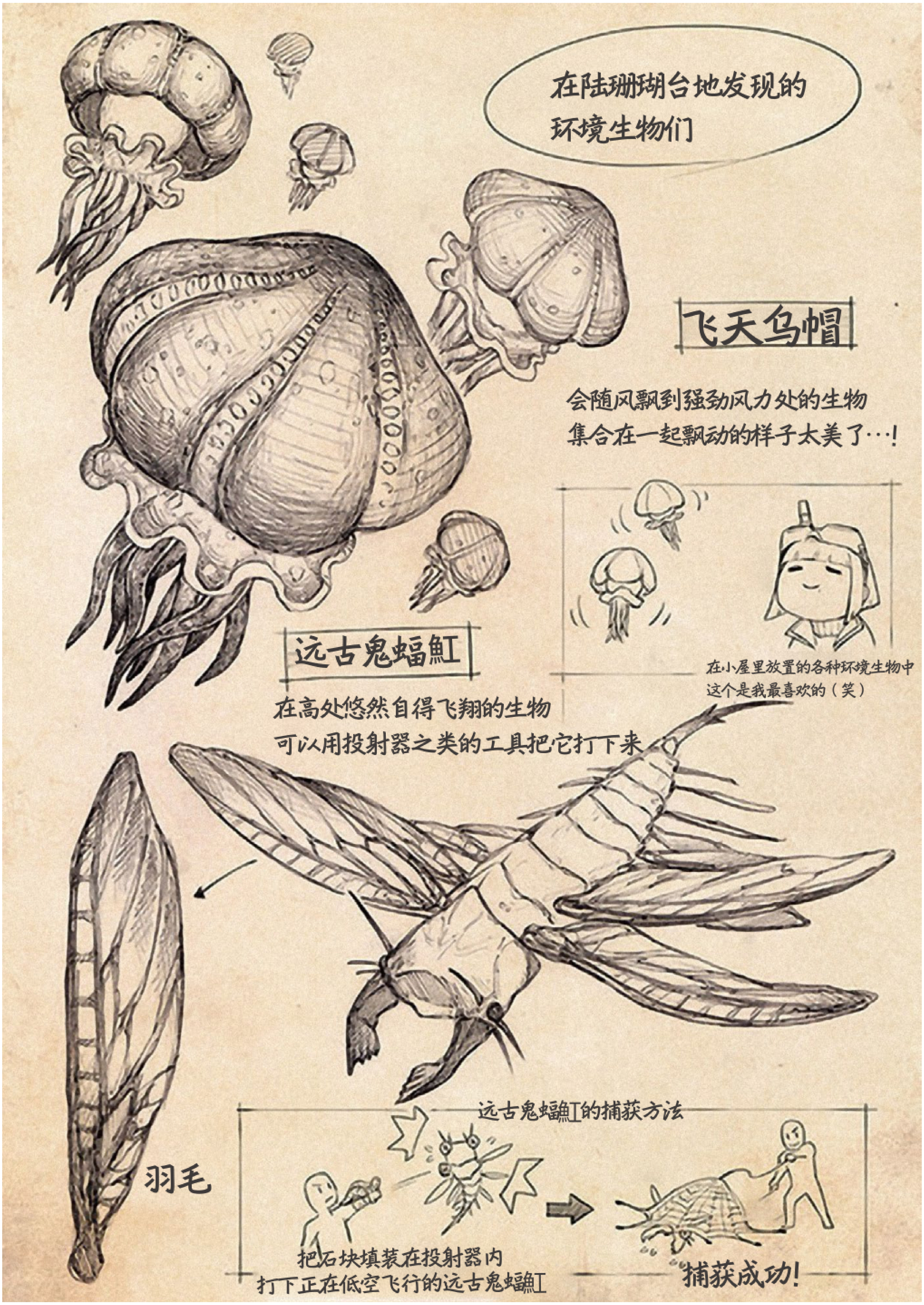
把在陆珊瑚台地收集到的素材
拿去给加工屋处理后
浮空龙装备完成了!
MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH

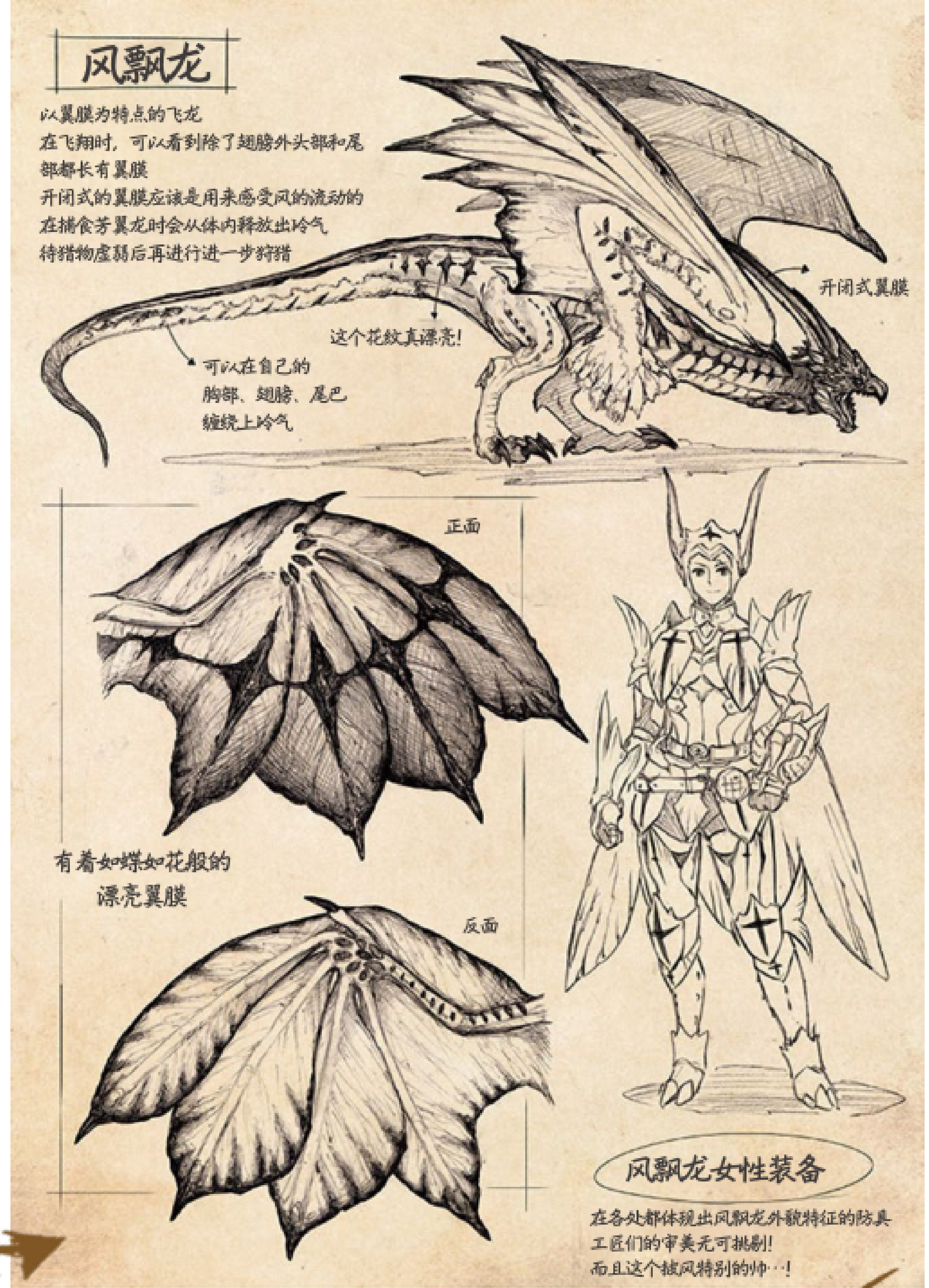


浮空龙
栖息在陆珊瑚台地的飞龙
以陆珊瑚的卵为主食
仔细一看的话
长着和蝙蝠一样的
不可思议的脸…!
把空气和陆珊瑚的卵一起
一口气吸入腹中
真是富有动感的进食方式!



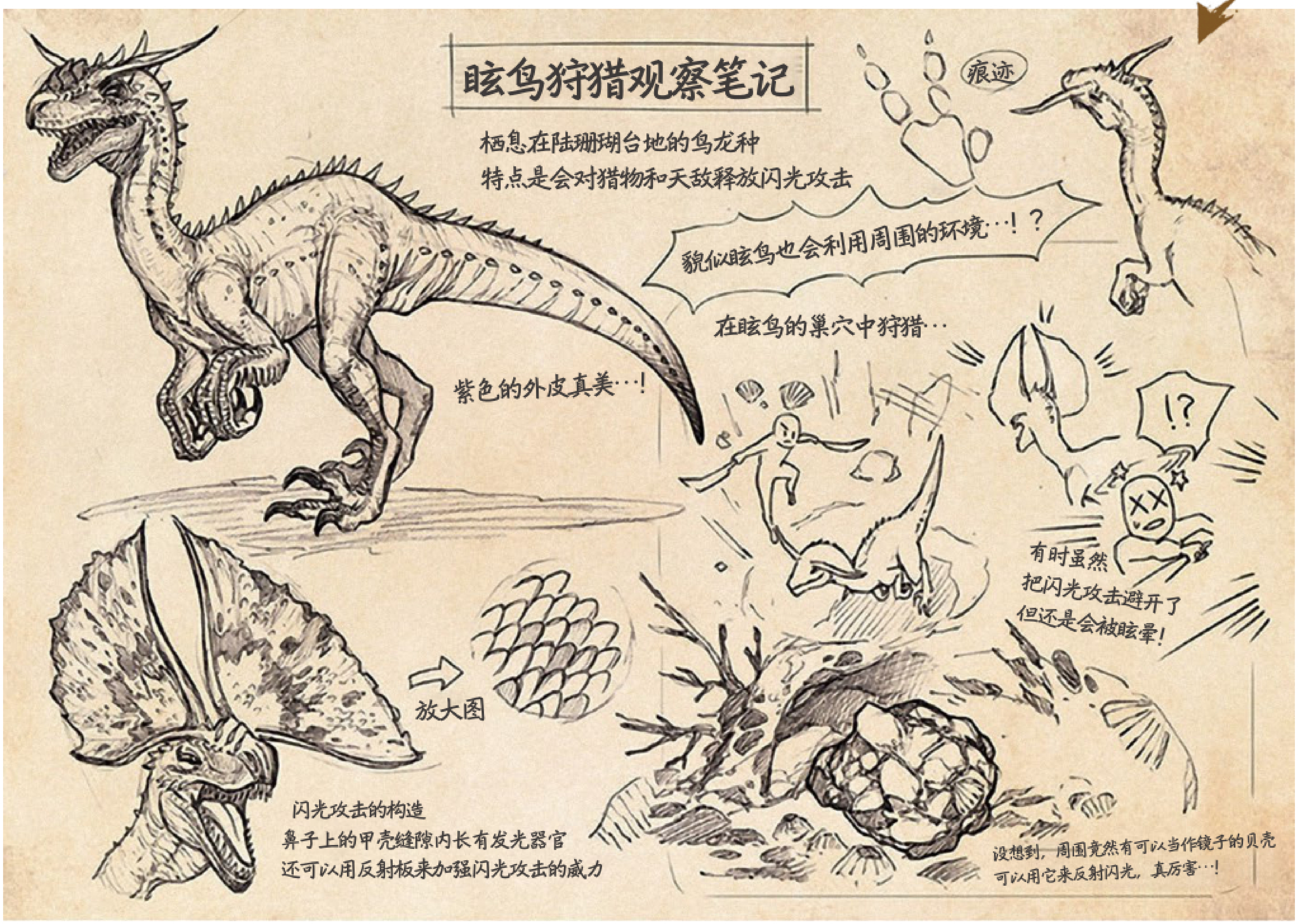
吸入空气后膨胀起来的姿态
正如同“浮空龙”这个名字所描述，这个
形态下可以进行浮空
脖子周围的毛非常的柔软!
生气时的脸。
ス
ン!
从空中使出的强力砸击!
痕迹


在陆珊瑚台地发现的
环境生物们
飞天乌帽
会随风飘到强劲风力处的生物
集合在一起飘动的样子太美了…！
在小屋里放置的各种环境生物中
这个是我最喜欢的（笑）
远古鬼蝠魟
在高处悠然自得飞翔的生物
可以用投射器之类的工具把它打下来
羽毛
远古鬼蝠魟的捕获方法
把石块填装在投射器内
打下正在低空飞行的远古鬼蝠魟
捕获成功！


风飘龙
以翼膜为特点的飞龙
在飞翔时，可以看到除了翅膀外头部和尾部都长有翼膜
开闭式的翼膜应该是用来感受风的流动的
在捕食芳翼龙时会从体内释放出冷气
待猎物虚弱后再进行进一步狩猎
开闭式翼膜
这个花纹真漂亮！
可以在自己的
胸部、翅膀、尾巴
缠绕上冷气
正面
有着如蝶如花般的
漂亮翼膜
反面
风飘龙女性装备
在各处都体现出风飘龙外貌特征的防具
工匠们的审美无可挑剔！
而且这个披风特别的帅…！

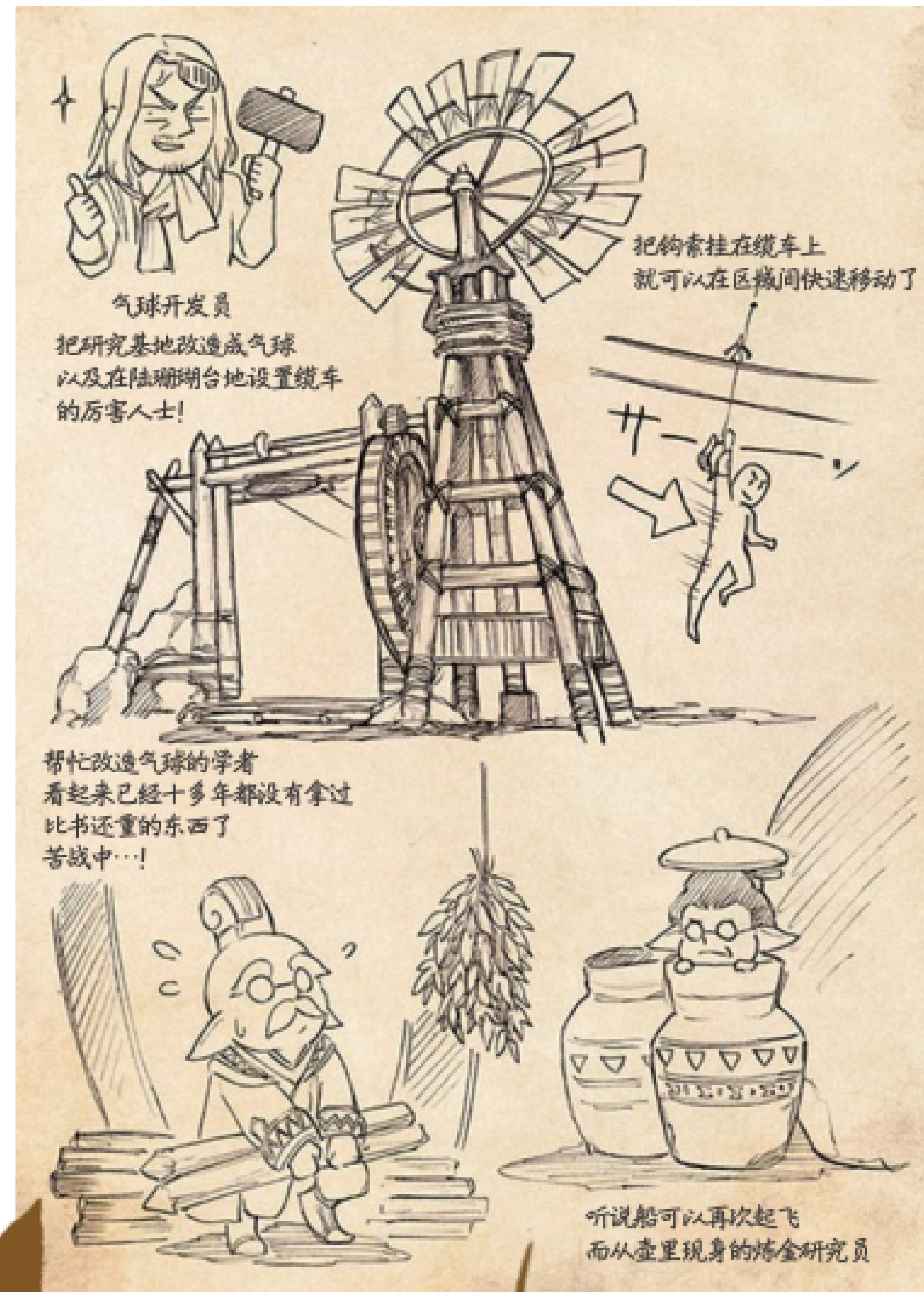
Vol.21


陆珊瑚台地的霸主
风飘龙
MONSTER HUNTER
EDITORS SKETCH

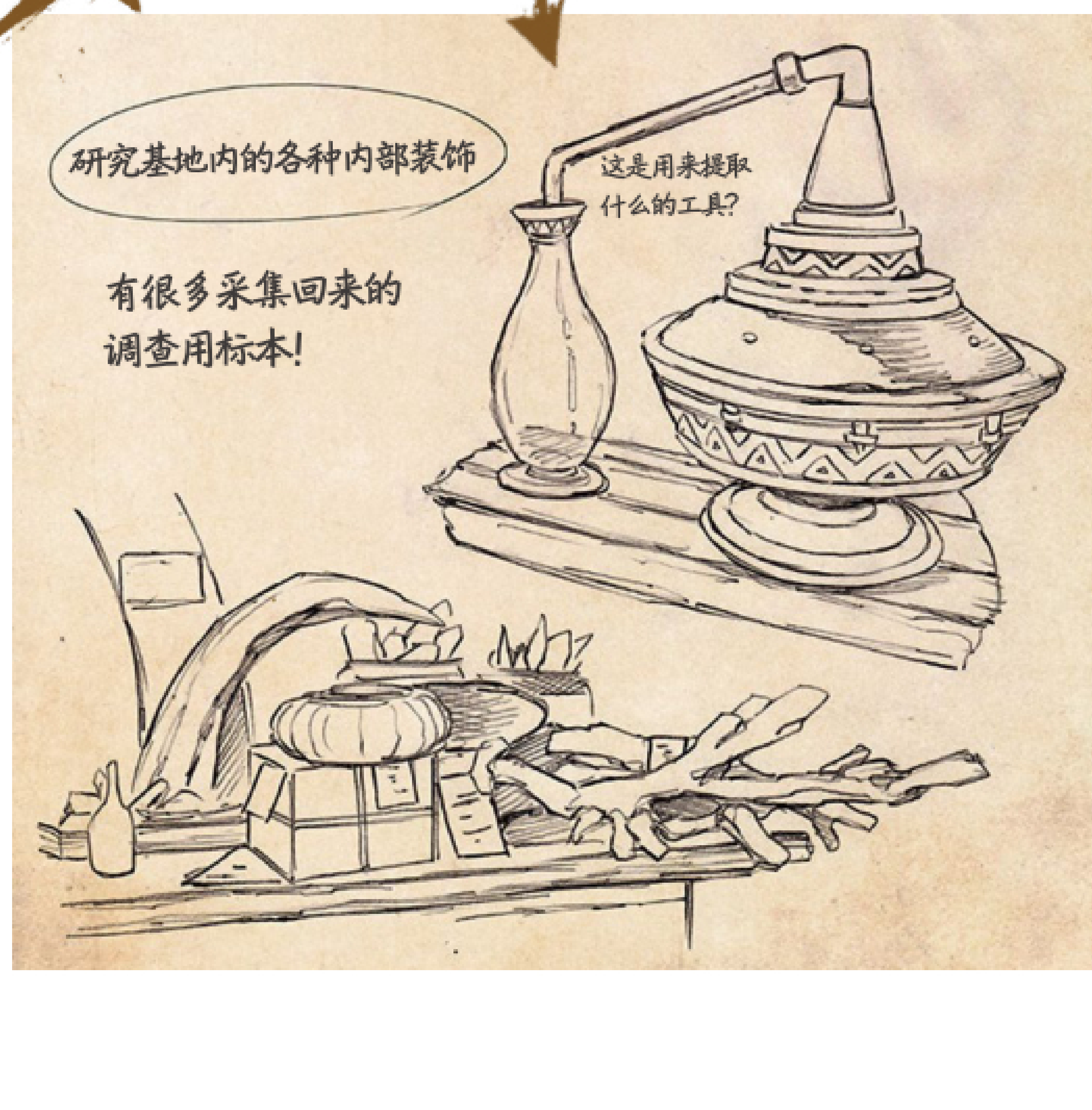

眩鸟狩猎观察笔记
栖息在陆珊瑚台地的鸟龙种
特点是会对猎物和天敌释放闪光攻击
痕迹
貌似眩鸟也会利用周围的环境…！？
在眩鸟的巢穴中狩猎…
紫色的外皮真美…！
!?
有时虽然
把闪光攻击避开了
但还是会被眩晕！
放大图
闪光攻击的构造
鼻子上的甲壳缝隙内长有发光器官
还可以用反射板来加强闪光攻击的威力
没想到，周围竟然有可以当作镜子的贝壳
可以用它来反射闪光，真厉害…！

Vol.22

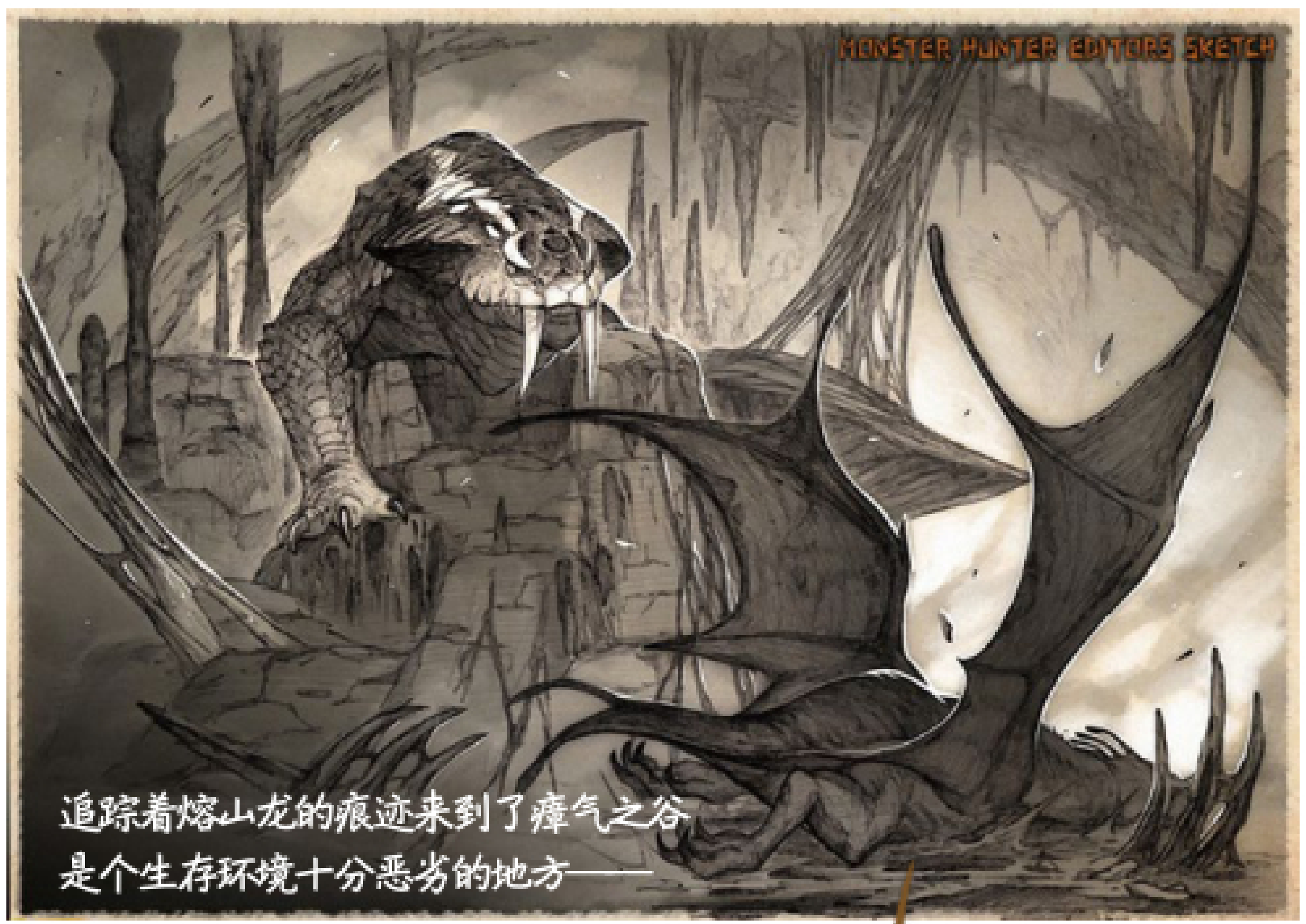

改造成气球的研究基地
再一次飞上天空的第三期团——
MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH


气球开发员
把研究基地改造成气球
以及在陆珊瑚台地设置缆车
的厉害人士!
把钩索挂在缆车上
就可以在区域间快速移动了
サー
ッ
帮忙改造气球的学者
看起来已经十多年都没有拿过
比书还重的东西了
苦战中…!
听说船可以再次起飞
而从壶里现身的炼金研究员


有关第三期团
第三期团是以学者为中心组成的团队
近九成的成员都是学者
第三期团的团长
同时专精于生物学及脑科学两个领域的专家
好奇心和求知欲非常强，是个很感性的人
戴眼镜的样子最棒了…!
团长的香炉
里面经常在焚烧着什么
闻起来非常香! 但是每次我去问
团长都不肯告诉我烧的是什么（笑）
是! 我在!
你们
过来闻下
这个试试
正在素描中
得到了很棒的资料
谢谢你
我可是骚鸟哦!
骚鸟! 耶——!!
醒醒喵…
拿着这个壶
扮演骚鸟
5分钟后无事恢复了

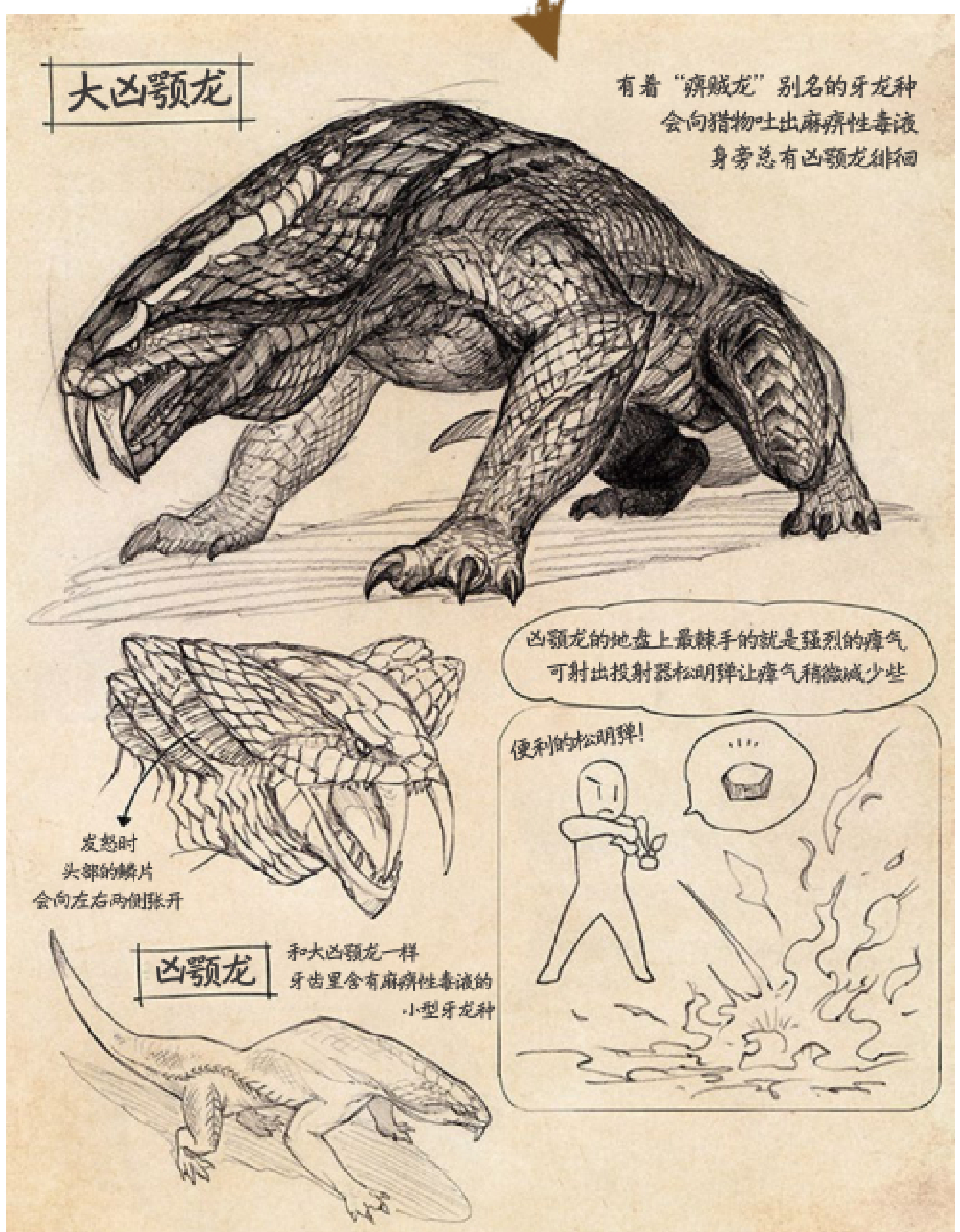

研究基地内的各种内部装饰
这是用来提取
什么的工具?
有很多采集回来的
调查用标本!

Vol.23


MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH
追踪着熔山龙的痕迹来到了瘴气之谷
是个生存环境十分恶劣的地方——


散落一地的
骸骨和腐肉…
不知道是不是为了适应环境
植物大都有着坚硬的外壳
红色外皮的果实
特别长的的墙壁
果然这也是某只怪物的骸骨吗?

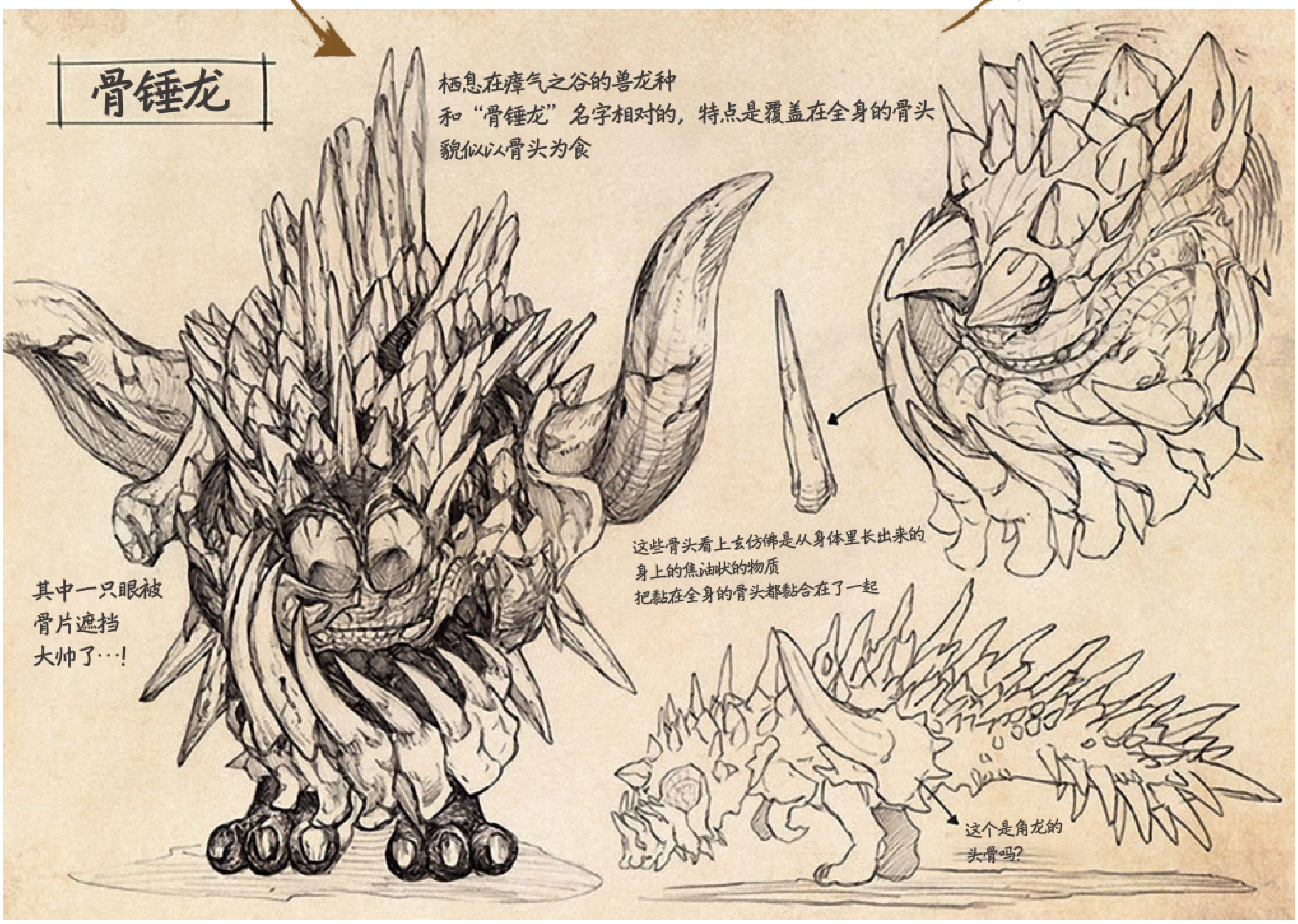

芳翼龙（瘴气）
在瘴气的影响下
身体的颜色发生了改变
性格也变得更暴躁
头部特写
和陆珊瑚台地的芳翼龙比起来
让人觉得已经是两种不同的飞龙了

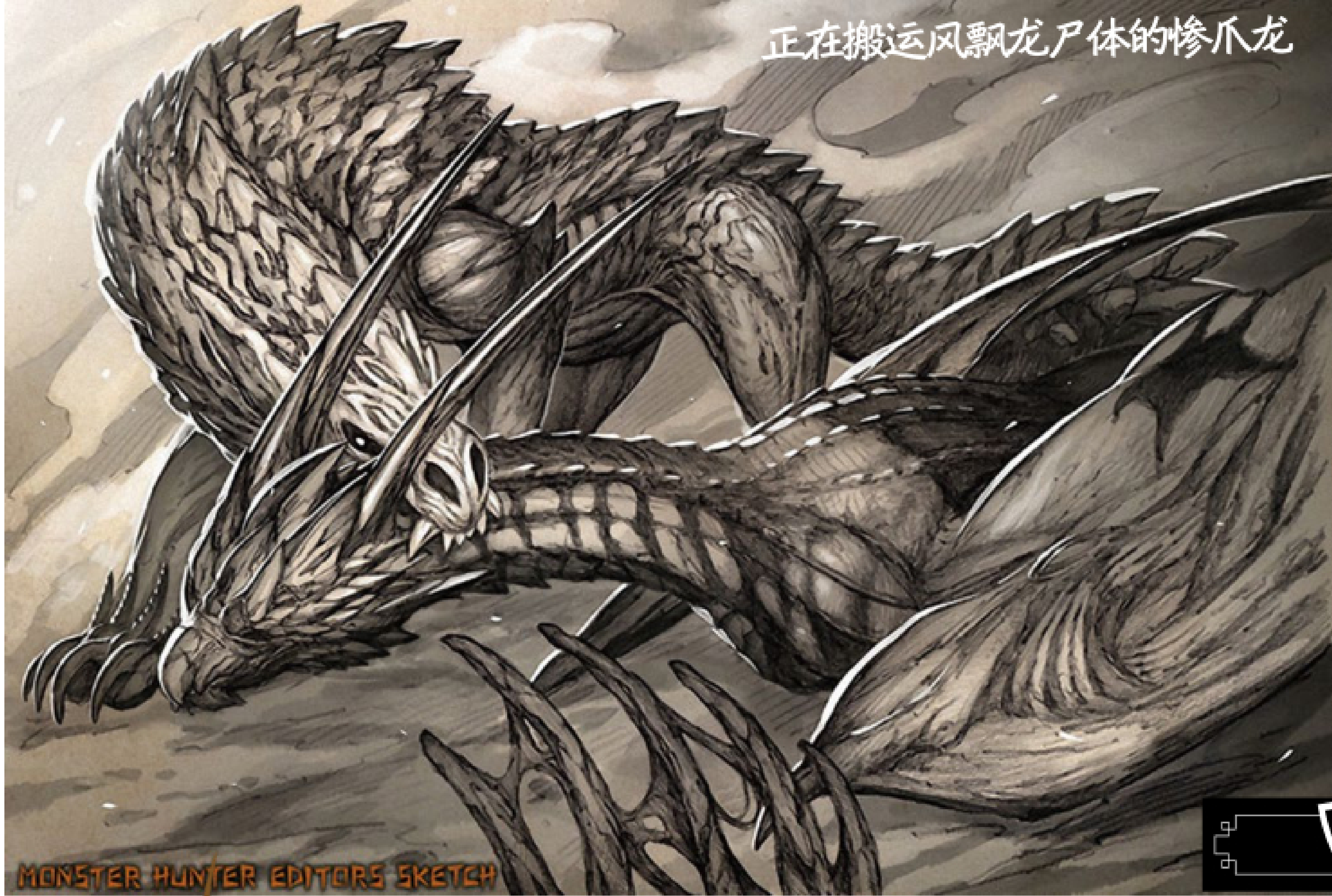

大凶颚龙
有着“痹贼龙”别名的牙龙种
会向猎物吐出麻痹性毒液
身旁总有凶颚龙徘徊
发怒时
头部的鳞片
会向左右两侧张开
凶颚龙
和大凶颚龙一样
牙齿里含有麻痹性毒液的
小型牙龙种
凶颚龙的地盘上最棘手的就是强烈的瘴气
可射出投射器松明弹让瘴气稍微减少些
便利的松明弹!

Vol.24


随从探险队出发!
MONSTER HUNTER
EDITORS SKETCH

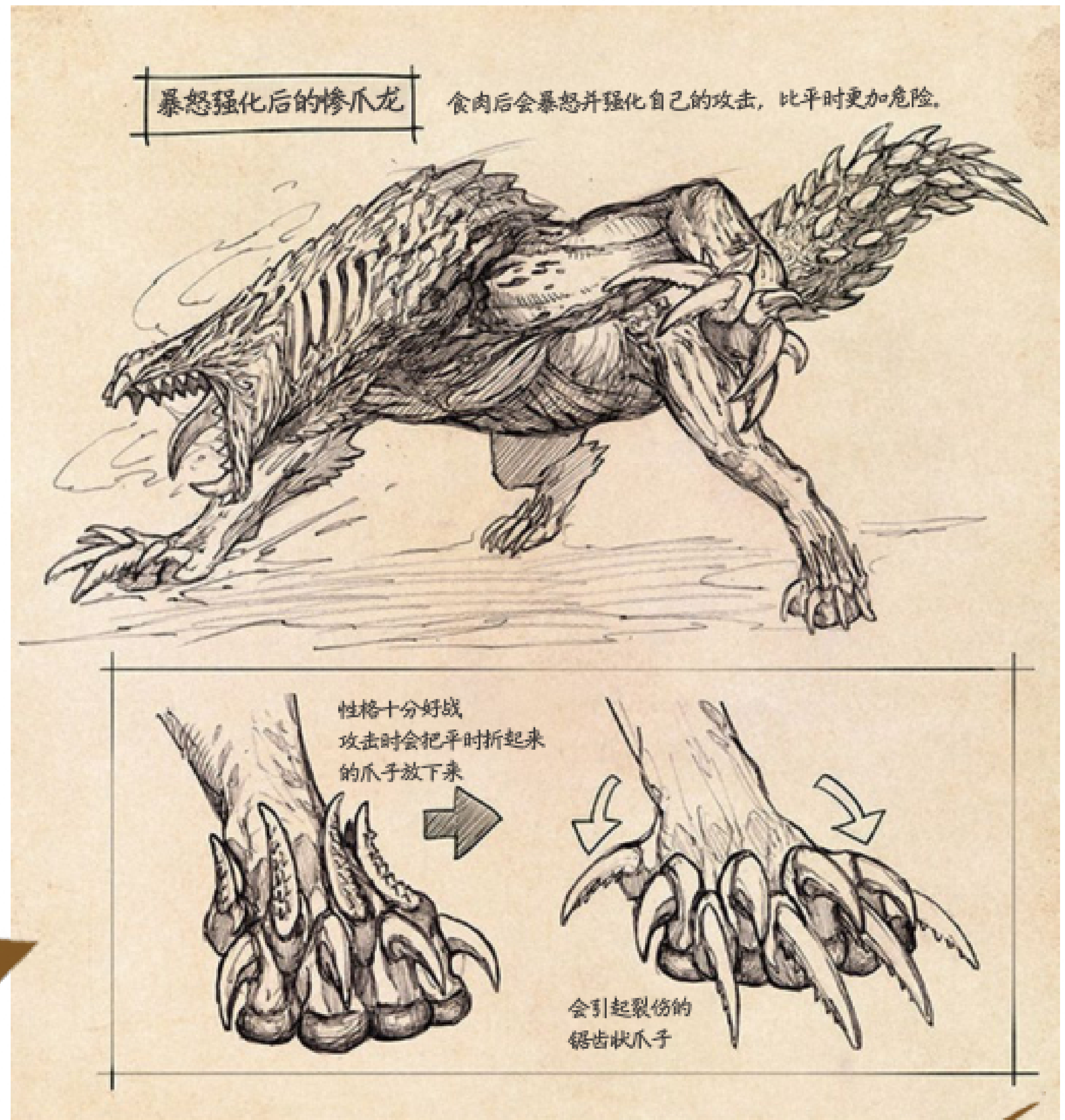

狩猎骨锤龙的教训
很好
出发!
教训①
狩猎骨锤龙时非常危险!
必须时刻确认左右两侧的安全!
刚从营地出来时
容易因疏忽而发生事故
哇
痕迹
满是洞的车辙
沾满焦油的骨片
教训②
要注意喷出的睡眠瓦斯攻击!


骨锤龙
栖息在瘴气之谷的兽龙种
和"骨锤龙"名字相对的，特点是覆盖在全身的骨头
貌似以骨头为食
其中一只眼被
骨片遮挡
太帅了…!
这些骨头看上去仿佛是从身体里长出来的
身上的焦油状的物质
把黏在全身的骨头都黏合在了一起
这个是角龙的
头骨吗?


正在搬运风飘龙尸体的惨爪龙
MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH

Vol.25

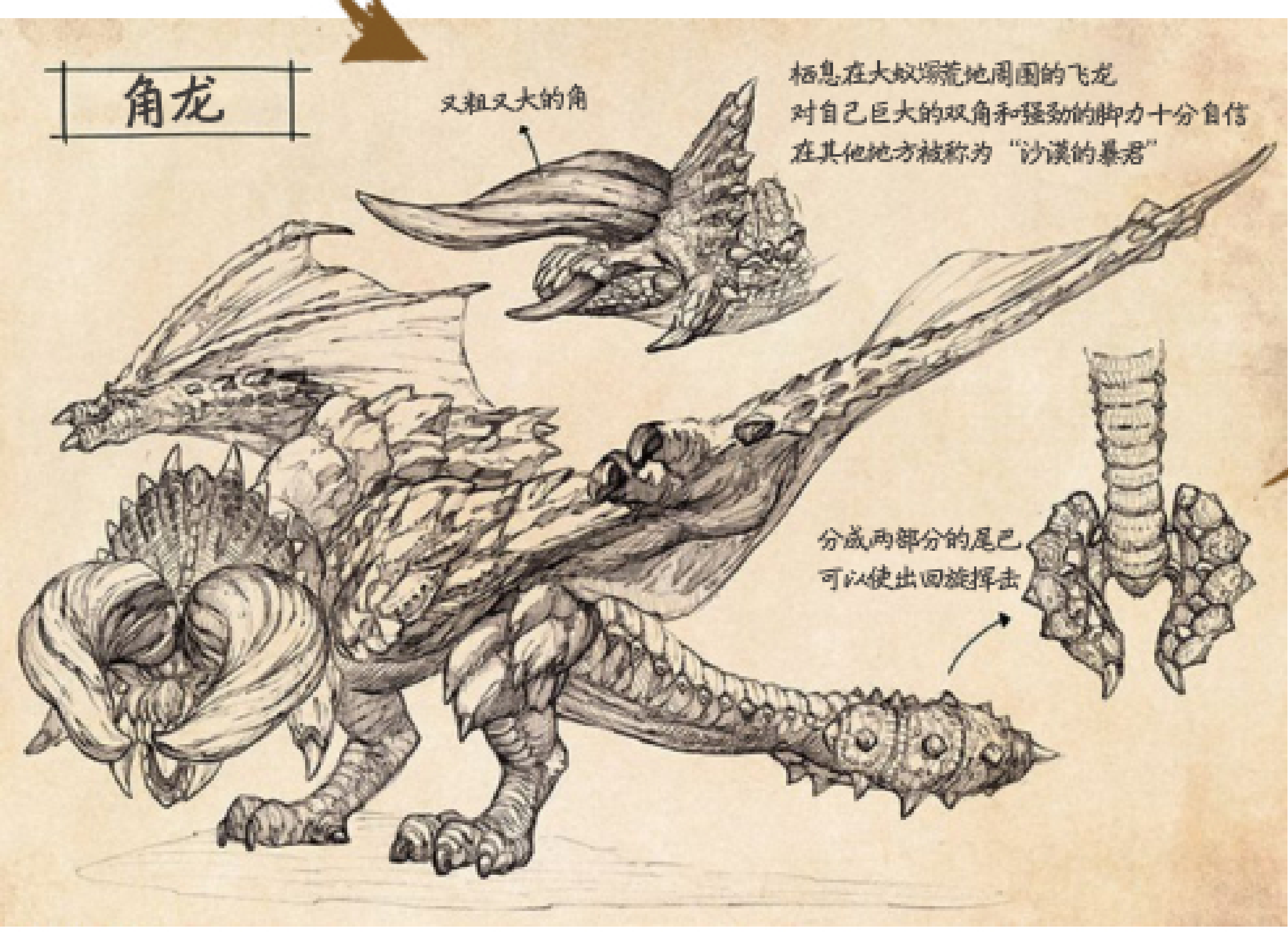

惨爪龙
孤身在瘴气之谷徘徊
目击到了它正在利用嗅觉寻找尸体的一幕
似乎以尸肉为主食
覆盖着坚硬的
皮肤
乍一看，还以为是凸起的肌肉
真是容易让人看错的外表


暴怒强化后的惨爪龙
食肉后会暴怒并强化自己的攻击，比平时更加危险。
性格十分好战
攻击时会把平时折起来
的爪子放下来
会引起裂伤的
锯齿状爪子


经过在瘴气之谷的调查
第五期团得出了“瘴气之谷是怪物的墓地”的结论
怪物们在这个地方迎接“死亡”
并化作肥料滋养着大地，孕育着下个世代的“生命”
但即便如此
究竟是怎样的“死亡”
才足以支撑着陆珊瑚台地如此之多的“生命”——？

Vol.26


可以一眼望尽大蚁塚荒地的高台处的素描
MONSTER HUNTER EDITORS SKETCH


角龙
又粗又大的角
栖息在大蚁塚荒地周围的飞龙
对自己巨大的双角和强劲的脚力十分自信
在其他地方被称为“沙漠的暴君”
分成两部分的尾巴
可以使出回旋挥击


折角的断面
断面上有着像树木年轮般的花纹
仔细调查这个的话说不定能知道角龙的具体年龄··？
横冲直撞
猎人可以在蚁塚前回避冲撞攻击
角龙的角就会就这样直接刺进蚁塚中！
!?
使用弯曲的双角
发动强力的地中突上攻击

Vol.27


古代树森林
在飞龙的巢穴里偷龙蛋时
猎人们遭到了雌火龙的猛烈攻击
经过一番激斗后总算是击败了雌火龙
就在全部人为胜利而欢呼时，火龙悄然而至


火龙
栖息在古代树森林深处
作为霸主君临于该地的雄性飞龙种
常和雌火龙成对的外出狩猎
痕迹
足迹
抓痕


雌火龙
栖息在古代树森林深处的雌性飞龙种
绝不放过那些胆敢对龙蛋出手的人
火龙的脚
雌火龙的尾巴都有毒


头部的比较
火龙
雌火龙
下颚凸起的部分
是用来哺乳的器官
被切下的火龙尾巴断面图
得到逆鳞了——！！

MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第六十八辑音乐收藏介绍



在炎炎夏日里南方却是迎来了久违的雨天，将近一周的降雨也让燥热的空气变得有些凉爽。在不断走向 2018 年的完结时，编辑部接下来还要为近在眼前的东京游戏展与年末游戏狂潮而忙碌，凉爽的雨天之后将迎来炎热的大好晴天，室外气温每年都在上升，也只有在空调冷气的“庇护”之下才得以在南方漫长的夏日里坚挺下来。

序号	曲目	出自	演唱者
01	竞うは地の誉れ	《热情传说》BGM	中川奈美
02	风と瞬天の战い	《热情传说》BGM	-
03	Gallows	《荣耀战魂》烈火行军DLC 广告曲	Katie Garfield
04	Moon And Moon	《超能队长的惊奇冒险》插曲	Bat for Lashes
05	Death With Dignity	《超能队长的惊奇冒险》插曲	Sufjan Stevens
06	VORACITY	《OVERLORD》动画第三季主题曲	MYTH & ROID
07	绘笔と希望の呗	《莉迪与苏瑞的炼金工房》结尾曲	熊木杏里
08	哀惜	《异度神剑2》插曲	-
09	I don't understand you	《寿司警察》动画的主题曲	OK Go x Perfume
10	DOOM	《毁灭战士》主题音乐	-
11	サンダーボルト・メインテーマ用	《机动战士高达 雷霆宙域战线》动画第一季BGM	-
12	女の子に戻るとき～The dreaming girl in me～	《机动战士高达 雷霆宙域战线》动画第一季插曲	坂本爱江
13	Shooting Star	专辑《Vai! Ya! Vai!》	JUNNA
14	BREAK IN TO BREAK OUT	《女神异闻录5》动画片头曲	Lyn
15	INFINITY	《女神异闻录5》动画片尾曲	Lyn
16	Even...if	《全金属狂潮》动画第四季OP曲	山田タマル
17	バトルフロンティア	《精灵宝可梦 超世代》动画OP曲	高屋亚希那
18	Divinity - Original Sin Ⅱ (Main Theme)	《神界 原罪Ⅱ》主题曲	-
19	Mead, Gold, and Blood (Ifan's Theme)	《神界 原罪Ⅱ》伊凡·本-梅兹角色主题曲	-
20	グリーンライツ・セレナーデ	2018年魔法未来演唱会主题曲	初音ミク

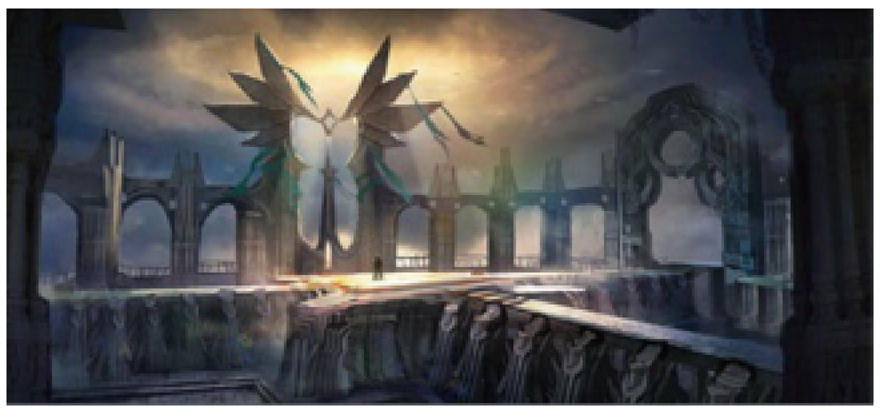
1 竞うは地の誉れ

作曲：椎名豪　　演唱：中川奈美



2 风と瞬天の战い

作曲：椎名豪





秋沙雨 推荐

各具特色的试炼神殿 BGM 是《热情传说》最让人印象深刻的迷宫配乐，相比起无论是机关还是曲目都给人留下深刻印象的水神殿，其他三个神殿相比起来便稍微有些不起眼，当然这也是和水神殿相比较而已。地神殿莫格斯的《竞うは地の誉れ》无论是开局高音还是穿插在歌曲中的笛声都让人仿佛置身广阔的荒野，不过和樱庭统为札夫果德原野所作的《冒险の神髓は探究にあり》相比少了些洒脱又多了份神威。热爱使用造语的椎名豪这次也依然以造语来为这有着千年历史的神殿涂抹上浓厚的神圣氛围。

同样是使用了造语的曲目，风神殿桂妮薇尔的《风と瞬天の战い》则更强调鼓声的配合，人声合唱的未知语言和鼓声交织起来，歌词的唱法也并不似地神殿那般悠长，两个音节为一组的前奏急促而具有紧张感，高潮部分一气呵成的长句也不由得叫人屏住呼吸。光听前奏和高潮的话仿佛让人感受到扑面而来的狂风，但是间奏部分有些伤感的慢节奏音乐又像是埋骨于此的人所发出的哀泣。千年来不知其数的导师来这里接受着哈亚希诺的试练，但是更有着无数走投无路的人们在高塔上纵身一跃，自杀者们的哀思成为了加拉罕的利刃，哭诉着人世的不公与世道的艰难。

3 Gallows

作曲：不明　　作词：不明　　演唱：Katie Garfield



Fire is burning
Casting a shadow
People are watching
Waiting for the fall

Whispers are creeping
Under the gallows
People are talking
We could lose it all

Tell them something is coming
There's blood in the water
Give them a warning
Let it all come crashing down

Burn the castle to the ground
Hang the lies, no disguise
It's our time
Let it all come
Down down,down

Pointing our arrows
Fighting for glory
Heat in the narrow
We could lose it all

Let it all come crashing down
Burn the castle to the ground
Hang the lies, no disguise
It's our time
Let it all come down

Burn the castle to the ground
All the cries, alibis
It's our time
Let it all come down down
Down down
Down, down

Let it all come crashing down
Burn the castle to the ground
Hang the lies, no disguise
It's our time
Let it all come down
Burn the castle to the ground
All the cries, alibis
It's our time
Let it all come down
Down, down

烈火正在燃烧着
浓烟笼罩着天空
人们看着这一切
等待崩坏的到来

流言在暗中流传
站在绞形架下
人们议论纷纷
我们可能一无所有

告诉他们要发生什么
血流成河
给他们一个警告
让一切都崩坏吧
城堡被烧为白地
揭穿谎言 撤去伪装
轮到我们了
让我们面对这一切

举起我们的弓箭
为我们的荣耀而战
让我们背水一战
就算变得一无所有

让一切都崩坏吧
城堡被烧为白地
揭穿谎言 撤去伪装
轮到我们了
让我们面对这一切

城堡被烧为白地
抛开所有的痛哭和借口
轮到我们了
让我们面对这一切
来吧 来吧

让一切都崩坏吧
城堡被烧为白地
揭穿谎言 撤去伪装
轮到我们了
让我们面对这一切
城堡被烧为白地
抛开所有的痛哭和借口
轮到我们了
让我们面对这一切
来吧 来吧



纱迦 推荐

育碧 2017 年推出的《荣耀战魂》风靡全球，在中国也有很多粉丝。在这款游戏中玩家可以选择东西方的一个势力与其他玩家展开厮杀，不过东方势力只有日本，这让中国玩家十分不爽。然而在 E3 2018 上育碧公布了本作的最新 DLC《烈火行军》，这个 DLC 追加了来自中国的全新势力武林，令中国玩家无不欢呼雀跃。而在这个 DLC 的预告片中，育碧起用了 Katie Garfield 的这首《Gallows》作为广告曲，歌曲与画面配合得几近完美。演唱者 Katie Garfield 不仅是一位歌手，而且是一个演员，曾经出现在《沉睡谷》、《吸血鬼日记》、《穹顶之下》等热门美剧中。另外她还在电影《一个国家的诞生》(2016) 中扮演 Catherine Turner，这部评价很高的电影曾在 2016 圣丹斯电影节中获得了美国剧情片单元评审团大奖和观众奖。

4 Moon And Moon

作曲：Bat for Lashes 作词：Bat for Lashes 演唱：Bat for Lashes

Lover when you don't lay with me
I'm a huntress for a husband lost at sea
If I had you here, we were here together
I'd be boy and you'd be girl, beautiful

Calling moon and moon
Shoot that big bad hand
It'll drag me to your door
Now I won't see you no more

When this wild world is a big bad hand
Pushing me on my back do you understand
When I get home being in the jungle
Where's my bear to lick me clean
Feed my soul milk and honey

Calling moon and moon
Shoot that big bad hand
It'll drag me to your door
Now I won't see you no more
I won't see you no more

当你不再躺在我的身边时 我的爱人
我将化身为寻找消失在海中丈夫的女猎人
如果我找到了你，那么我们又将重新在一起
我将变成一个男孩，而你将变作一个女孩，这很好

一遍又一遍呼唤着月亮
将其射向那双巨大邪恶之手
它会将我拽向你的房门
如今我再也见不到你了

这个狂野的世界就像那双邪恶巨手一般
在我的背后推着我，你知道吗？
当我回到丛林中的家
那里有一只为我舔舐身体的熊
用牛奶和蜂蜜哺育我的灵魂

一遍又一遍呼唤着月亮
将其射向那双巨大邪恶之手
它会将我拽向你的房门
如今我再也见不到你了
我再也见不到你了



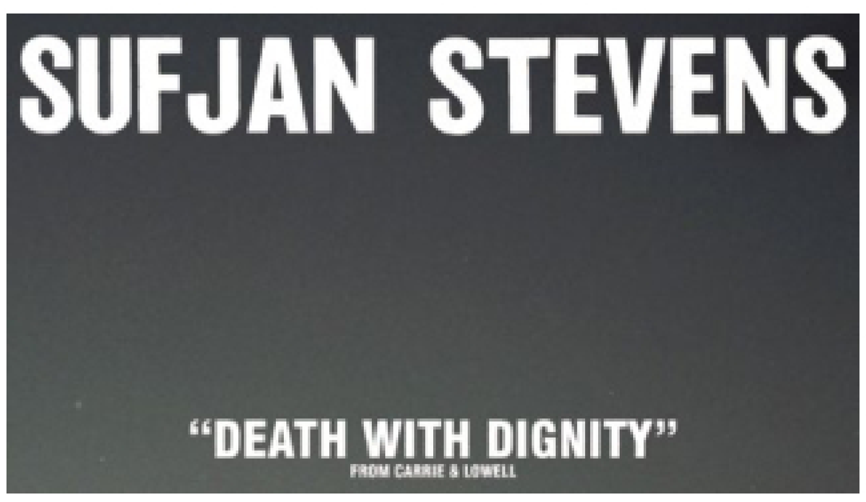


北山杉 推荐

这首歌是《奇异人生》的外传《超能队长的奇妙冒险》中的一首插曲。在游戏中，主角克里斯在父母的房间里找到了一张母亲曾经很喜欢听的黑胶唱片，上面记录的歌曲便是这首《Moon and Moon》。这是一首抒情歌曲，讲述了一名与丈夫生离死别的女子，对挚爱的思念以及悲戚之情。女声轻柔婉转却又不失力量，在高潮处情感迸发时更有一股摄人心魄的魔力，让听者在恍惚中仿佛看到了月色下一名女子对着空无一人的大海引吭高歌的场景。游戏中，尚且年幼的克里斯失去了他的母亲，原本是一名运动员的父亲也因此意志消沉，终日与酒做伴，毫无疑问克里斯对母亲怀着许多思念，所以当他再次听到这首母亲生前经常听的歌曲时，此情此景巧妙地合二为一，无论是屏幕前的玩家，还是播放机旁的克里斯，都随着这舒缓的旋律，陷入了对往事的追忆之中。

5 Death With Dignity

作曲：Sufjan Stevens 作词：Sufjan Stevens 演唱：Sufjan Stevens



Spirit of my silence I can hear you
But I'm afraid to be near you
And I don't know where to begin
And I don't know where to begin

Somewhere in the desert there's a forest
And an acre before us
But I don't know where to begin
But I don't know where to begin

Again I've lost my strength completely
oh be near me，Tired old mare
with the wind in your hair

Amethyst and flowers on the table
is it real or a fable?
Well I suppose a friend is a friend
And we all know how this will end

Chimney swift that finds me，be my keeper
Silhouette of the cedar
What is that song you sing for the dead?
What is that song you sing for the dead?
I see the signal searchlight strike me in the window of my room
Well I got nothing to prove
Well I got nothing to prove

I forgive you, mother, I can hear you
And I long to be near you
But every road leads to an end
Yes every road leads to an end
Your apparition passes through me
in the willows and five red hens
you'll never see us again
You'll never see us again

在沉默中我能听到你的声音
但我很害怕来到你的身旁
我也不知道从何开始
我也不知道从何开始

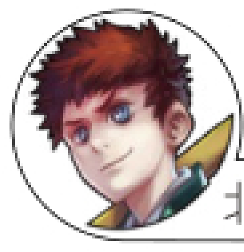
在沙漠中的某处有一片森林
在我们的面前有一块土地
但我不知道从何开始
但我不知道从何开始
我再次失去了所有的力气
噢快来到我的身边，疲倦的老母马
轻风吹过你的秀发

桌上放着紫水晶和鲜花
这是现实还是虚幻?
我想朋友就是朋友
我们都明白该怎样结束

燕子找到了我，成为了我的守护者
就如同雪松的剪影一样
你为逝者吟唱的那首歌叫什么?
你为逝者吟唱的那首歌叫什么?
我看见探照灯的光芒通过窗户照进房间
我无法证明什么
我无法证明什么

我原谅你了，母亲，我能够听见你的声音
我渴望一直陪伴在你的身边

但每条道路都有终点
没错，每条道路都有终点
你的灵魂与我擦肩而过
在杨柳和五只红母鸡的注视下
你再也见不到我们了
你再也见不到我们了



北山杉 推荐

在《奇异人生》的本篇中，配乐大多以美式乡村乐曲为主，在乐器选择上常用吉他来进行演绎。而在《超能队长的惊奇冒险》中，大概是由于本作的故事发生在白雪皑皑的冬季的缘故，你能明显感觉到配乐风格发生了变化，而这首歌便是典型的代表。在前奏中，尤克里里的灵动与澄澈取代了吉他的舒缓，但所承载的信息和故事性却丝毫没有丢失，尤其是那一抹奇特的宁静感与玩家眼前被白雪覆盖的场景相得益彰。而由 Sufjan Stevens 奉献的男声部分音调柔和，带着一丝慵懒感，与前奏融合之后，出色地塑造出了一种静谧温馨的氛围。

6 VORACITY

作曲：MYTH & ROID 作词：MYTH & ROID 演唱：MYTH & ROID

I am very, very crazy, very
永遠に止まらない
世界の全て この口腔の中

さあいざ 闇の中で晩餐会を
誰も彼も食糧へと
Can't stop, can't stop, eating
Can't stop, can't stop, not enough

Anything can be eaten, even if you say no, hahaha...

生命尽くしフルコースを
味覚に暴力快楽を
Don't stop, don't stop, eating
Don't stop, don't stop, one more bite

嗚呼、足りない、飽きない 原罪の衝動よ

I am very, very crazy, very
永遠に止まらない
欲に喰われた亡者の業 I wanna go
Very, very tasty, very
盛大に宴を
世界の全て この口腔の中

I just want to eat. How tasty it is

何もかにもをこの俎上へと
理性さえも捕食対象
Can't stop, can't stop, eating
Can't stop, can't stop. Lost myself

許されない、止まない 本能の罪状

You're berry, berry, like a berry
熟れた紅い粒の様に
噛み割れ垂れる生命のSauce I'm also
Berry, berry, we're berries
群小な者達よ
跡形もなく潰され消えゆけ

I just want to eat. How tasty it is

罪と呼ぶなら良いでしょう
恥と呼ぶのも良いでしょう
欲望は本能 醜悪を肯定せよ

I am very, very hungry, very
永遠に止まらない
欲に喰われた亡者の業 I wanna go
Very, very tasty, very
盛大に宴を
世界の全て この口腔の中

I am very, very hungry, very
Very, very tasty, very...

我已深陷癫狂
永远无法停止
将世间万物全部吞噬于口中

时候到了 何不开启一场暗夜晚会
你我皆为食粮
无法停止 不要停止 吞噬吧
无法停止 不要停止 这还不够

一切皆为食粮 即便这非你所愿 哈哈哈……

召开一场掠夺生命的盛宴
为味觉增添暴力与快乐
无法停止 不要停止 吞噬吧
无法停止 不要停止 再来一些

啊 无法满足 不知厌倦 这原罪的冲动

我已深陷癫狂
永远无法停止
被欲望蚕食的死者们 我来了
如此 如此美味
召开一场盛大晚宴
将世间万物全部吞噬于口中

我只想尝尝 它们有多甜美

将一切置入俎板之上
理性亦为捕食对象
无法停止 不要停止 吞噬吧
无法停止 不要停止 迷失自我

不可饶恕 无法停止 本能的罪孽

你是浆果 浆果 如浆果一般
像那鲜红饱满的果粒
咬破外皮 流下生命的浆汁 我也同样如此
浆果 浆果 我们都是浆果
渺小的人们啊
就此灰飞烟灭吧

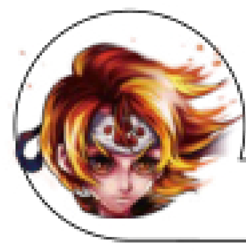
我只想尝尝 它们有多甜美

被称为罪恶也无所谓
被称为耻辱也无所谓
欲望乃是本能 肯定这些丑恶吧

我已深陷饥狂
永远无法停止
被欲望蚕食的死者们 我来了
如此 如此美味
召开一场盛大晚宴
将世间万物全部吞噬于口中

我已深陷饥狂
如此 如此美味……





余烬 推荐

来自于《OVERLORD》第三季的这首主题曲，通过强烈的鼓点以及电音效果，配合歌手极致疯狂的演唱方式，可以说将整首歌曲的癫狂之感表现到了极致。正如歌词所描绘那般，本季中的骨王一行各加疯狂，其欲望以及对于世间的吞噬更是直接的表现了出来。“我已深陷癫狂 如此如此美味”，就像是餐桌上的进食者，整个国家以及这个世界正在被骨王一行吞噬殆尽。虽说这首歌曲中的英文发音标准，但为了给本季找到一个口号，弹幕观众们还是强行将“I just want to eat. How tasty it is”空耳翻译为了“安兹王足以，号天下于此”，不得不感叹骨王的影响力以及弹幕观众的娱乐能力啊（笑）。

7 绘笔と希望の呗

作曲：矢野达也 作词：矢野达也 演唱：熊木杏里

走らせた笔先で
奇迹を纺ぐ旅を始めよう
开かれた表纸をくぐって
梦の先の未来图を描く

足りないものだらけの日常に
欠けた言叶が见つからない
见上げられない青空を
きれいな思い出にしたくなくて

书き进めたページ
目的地と寄り道
并べた景色の中
愿いの声が闻こえた气がしたんだ

形のない轮郭を
确かめるため
ばらばらな足并みで
新天地を目指す

果てしのない物语は
失败续きでも
谁かと笑ってられればいい

やりたいことだらけの日常に
欲しいものが见つからない
ひとりで悩んでた梦の探し方
君ならわかるかな
ふたり违う彩りを重ね合わせた

霞む空に虹をそっと
走らせるように
手を取って
微笑みを书きなぐって行こうか

かけがえのないめぐり逢いが
幸せのレシピ
新しい始まりをまた书き足して

叶えられるんだ
爱も悲しみもさよならも
全部かき混ぜ合わせて
作り出すんだ
想いを形にする
不思议な力があるから

形のない轮郭を
确かめるため
新しい微笑みを
また探しに行こうか

限りのない可能性を
绘笔にして...

走らせた笔先で
奇迹を纺ぐ旅を始めよう
开かれた表纸をくぐって
梦の先の未来图を描く

以这翩翩起舞的笔尖
开始一场编织奇迹的旅程吧
在摊开的封面中
描绘梦想所在的未来画图

虽然日常总是有所乏味
但我却说不出欠缺的话语
在无法仰望的碧蓝天空中
也不想留下什么美好回忆

被不断记录下来的书页
既有目的地亦有弯路
在并列的景色当中
似乎听到了谁发出的许愿之声

为了确认
那没有成形的轮廓
我们以没有规律的凌乱步调
向新天地迈进

在永无止境的故事中
即使不断失败
能与谁一同欢笑就好了

虽然日常中有很多想做的事
我却找不出想要的东西
独自烦恼的寻梦方法
若是你的话会明白吗?
将两个人不同的色彩重合

用让悬在朦胧天空的彩虹
轻轻起跑般的温柔
牵起你的手
将这份微笑随意记录、一同向前吧

无可替代的邂逅
就是幸福的配方
再次书写上崭新的起始

愿望一定会实现
无论是爱、悲伤还是别离
把它们全部混合在一起
调合出来
因为有着不可思议的力量
能把思念化为实体

为了确认
那没有成形的轮廓
让我们再次去寻找
那崭新的微笑吧

将无限的可能性
化成画笔...

以这翩翩起舞的笔尖
开始一场编织奇迹的旅程吧
在摊开的封面中
描绘梦想所在的未来画图





果汁 推荐

这首歌曲是在《莉迪与苏瑞的炼金工房》的ED曲。游戏通关后，随着本曲柔和优美的旋律流过，画面中出现了一张张从《苏菲的炼金工房》至今、工作室“《不可思议》系列”三作的CG。对于从《苏菲》走过来的工作室玩家来说，这种演出方式带来的感动是无可言喻的，即使不考虑到这层因素，歌曲本身也是非常优秀。“《工作室》系列”向来以优秀的乐曲闻名，虽然在《莉迪与苏瑞的炼金工房》中由于工作人员变动而致使乐曲的质量参差不齐，但最终找来熊木杏里演唱的这首曲子，就如同歌词中所提到描绘梦想与可能性的画笔一样，为“《不可思议》系列”画上了漂亮的句号。

8 哀惜

作曲：ACE



果汁 推荐

在大多数乐曲都非常出彩的《异度神剑 2》原声集当中，本曲也是出类拔萃的一首。虽然在前面的章节已经出现过，但把这首插曲的氛围推至最高潮的无疑是第九章中真与教皇麦佩尼一同逝世的画面。麦佩尼因为软弱与对人类的失望导致走上一条想要毁灭世界的偏激道路，虽然不值得同情，但其起源却让人感到遗憾与悲伤。或许是从没有回应过麦佩尼的神在最后给予的怜惜，在音乐的最高潮中，来带走麦佩尼最后一缕生命之火的是为他牺牲、他最为敬爱的母亲，其安详的表情与悲伤壮烈的旋律令人动容。而真这位曾被痛苦的回忆束缚的异刃，也在最后解开了心结，完成了自己的使命后伴随着乐曲的尾声而微笑着离去。《异度神剑 2》的插曲虽然单独拉出来听素质都非常优秀，但要发挥它们最大的价值，显然还是要结合游戏演出动画以及与剧情的共鸣，本曲就是其中一个非常好的例子。



9 I don't understand you

作曲：Damian Kulash　　作词：Damian Kulash / 中田ヤスタカ

演唱：OK Go x Perfume

Won't you tell me what you're
Won't you tell me what you're thinkin'
Won't you tell me what you're
Won't you say what you mean (say what you mean)
Won't you say what you mean

'Cause I'm thinkin' I can love you (すれ違う2人)
What do I have to tell you
What do I have to tell you
What do I have to tell you
Can't you just figure it out
(Can't you just figure it out)
Can't you just figure it out

I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you

How long I've been waiting
How long I've been waiting
How long I've been waiting
For you to give me a sign
For you to give me a sign
(わかりにくいけどでも)
How long I've been waiting
How long I've been waiting
How long I've been waiting
For you to see who I am (気づいて)
For you to see who I am (気づいて)

'Cause I think I could love you (love you)
But I, I don't understand you (I don't understand you)
I don't understand you (stand you, stand you)

I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you

I don't understand you
(Stand you, stand you)
I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you
(知らない)
I don't understand you
(わからない)
I don't understand you
(気づいて)
I don't understand you
(欲しいの)
I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you
I don't understand you

你能否告诉我
你能否告诉我你心里在想什么
你能否告诉我
你到底想表达什么（表达什么）
你到底想表达什么

因为我觉得我可以爱你（擦肩而过的两人）
我有什么话想告诉你×3
难道你就想不明白吗（想不明白吗）
难道你就想不明白吗（

我搞不懂你×4

我已经等待了很长一段时间×3
等待你给我一个信号
等待你给我一个信号（虽然难懂 不过）
我已经等待了很长一段时间×3
让你去了解我（请你注意到）×2

因为我觉得
我可以爱你（爱你）
但是我 我搞不懂你（我搞不懂你）
我搞不懂你（不懂你 不懂你）

我搞不懂你×4

我搞不懂你
（不懂你 不懂你）
我搞不懂你
（不明白）
我搞不懂你
（不知道）
我搞不懂你
（请你注意到）
我搞不懂你
（渴望你）
我搞不懂你×4




三日月 推荐

OK Go是一支美国摇滚乐队，成员有Damian Kulash、Tim Nordwind、Dan Konopka和Andy Ross（于2005年取代Andy Duncan）。这个乐队的曲风相当具有辨识性，但更加具有辨识性的是他们的MV。他们的MV大多采取一镜到底，而且无一不具备令人过目难忘的创造性和视觉效果，诸如在无重力状态下拍摄的《Upside Down & Inside Out》和自带视觉欺骗效果的《The Writing's On the Wall》等等。《I don't understand you》是他们和日本女子流行电子音乐组合Perfume共同演唱的歌曲，是2016年动画《寿司警察》的主题曲。不过说是合作，实际上Perfume更多的是负责和声，主场的依然是OK Go的主唱Damian Kulash。顺便一提，和魔性的曲风一样，《寿司警察》这动画同样非常魔性，感兴趣的读者不妨找来看一看。

10 DOOM

作曲：Mick Gordon


三日月 推荐

作为游戏音乐人，Mick Gordon多为一些快节奏的游戏作曲，诸如格斗、赛车或者主视角射击游戏等等。从2014年起，他就渐渐变成了Bethesda御用音乐人之一，近几年来的代表作有“《德军总部》系列”、《掠食》和《毁灭战士》。《DOOM》为《毁灭战士》的主题音乐，开头为激昂的摇滚乐，后面曲风却180度大转变，给听者刻画出了一个可怕的地狱，然而音乐结束，听众们才意识到，真正可怕的不是来自地狱的恶魔，而是手持双管霰弹枪猎杀恶魔的毁灭战士。



11 サンダーボルト・メインテ-マ用

作曲：菊地成孔

12 女の子に戻るとき ～ The dreaming girl in me ～

作曲：菊地成孔　作词：菊地成孔　演唱：坂本爱江

From the heart we all cry for joy and pain,
From the heart we all smile and love-ove ove

All the sadness and the pain I've felt,
All the happiness and joy I've felt
After the time goes by, all is in the past
Bitter sweet pastel memories

All the books my father gave to me
All the books I gave to you my love,
Each time the book is closed the story's left behind
And I get lost alone

When I was young I believed there was a sun that goes up and a sun that goes down
In my heart I always thought they were two things
And the moon and the stars in the night
were the same li-ghts that lit up the streets
They were the same to my young eyes

Tears of sadness and the tears of joy
After the crying it is all the same
It all comes down to the thought those tears are from the heart
The goodness that we share from our heart

All the mornings when I think of you
All the evenings when I feel for you
You bring out the poet in me, philosopher too my dear
The dreaming girl in me

You bring out the best in me
You bring~~ the dream to me

在心灵深处我们为欢乐和痛苦哭泣
在心灵深处我们都在微笑和相爱

我所感受到的所有悲伤和痛苦
我所感受到的所有喜悦和欢笑
都随着时光渐渐逝去
只留下苦涩的回忆

我父亲把所有的书都给了我
而我把所有的书都给了你我的爱人
每当我合上书本故事都停留在脑海中挥之不去
我便开始独自迷失

我年幼时曾相信天上有两个太阳
当一个升起则另一个落下
我认为日出日落是两件不同的事情
夜空中所有的月光和星光
其实都只是街上的灯光
但他们在年幼的我的眼中都是一样的

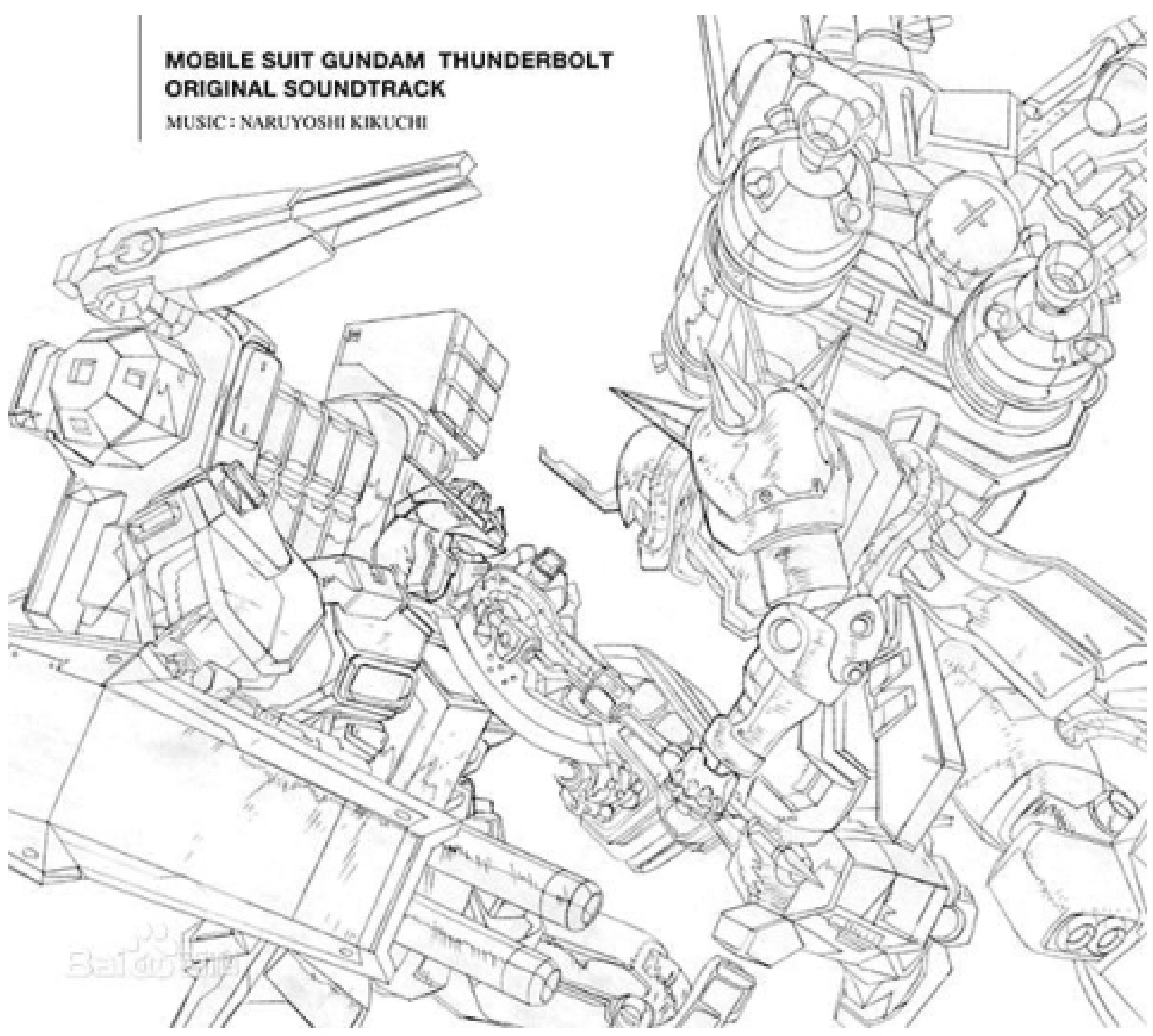
伤心的泪与欢笑的泪
在我眼中都是一样的
所有的眼泪都来源于内心
所有的美好也由心而发

在每个清晨我思念于你
在每个夜晚我为你动心
你为我带来诗意
我梦寐以求的女孩啊
你让我展现出最好的一面
你带给我带来了 ~~ 梦

松风 推荐

如果要说《机动战士高达 雷霆宙域战线》(以下简称《雷霆宙域》)与其他高达最大的不同在哪，那一定是那独具特色的配乐。这两首歌均出自《雷霆宙域》第一季，以音乐为引子描写了两位音乐品味截然不同的主角——喜欢爵士乐伊欧 . 弗莱明和喜欢 20 世纪 50 年代流行乐的达里尔 . 洛伦兹的故事。不同于以往"懵懂少年驾驶高达拯救世界"的故事发展，《雷霆宙域》的故事要来的更"黑暗"些。不论是伊欧无奈率领的"消耗品"少年兵，还是达里尔为了拯救队友主动切去四肢中仅存的左手，处处都透露着生活的无奈与战争的无情。毫无疑问，《雷霆宙域》是一部属于成年人的高达。然而仅有苍白的剧情描述是不够的，要确实的反映出人类的生活情感则必须要有与之相称的配乐，所幸日本爵士乐界的佼佼者——菊地成孔做到了。上一秒激昂刺耳的快节奏爵士，下一秒悠扬舒缓的现代乐女声，突兀的风格切换表现出两人亦或是两个阵营间不可调解的冲突。高质量的配乐辅以精心设计的无缝切换，正是本作的魅力所在。

此外，本作中的所有爵士独奏均由菊地成孔本人亲自完成，可见其非同一般的功力。



13 Shooting Star

作曲：多保孝一　作词：瓜生明希葉　　演唱：JUNNA



When I wake up in the bed under a hundred stars
Made by myself stuck to the ceiling
I make a wish upon them
One day I would miss my room
Cuz I'll leave suddenly yeah
I am packing a bag
It doesn't matter where I go
I'll chase the summer wind

You say "I TSU YA RO KA SA KI DA RO KA" all the time
You never know until you try
Why not "I MA YA RO KA A RU KI DA SOU KA"
It's now or never
I move on

Just like a shooting star I am flying into the sky
Don't worry I am not alone
Look up at the sky wherever I am going you'll see me
Just like a shooting star it's a fleeting moment
I made up my mind
I will find my way wherever I am going
Oh my passion has no limitations

The sun is blazing down on me
It keeps heating my soul
Although a bumpy ride I feel so free with
A stranger I just met now
Though I act like I have a fun when I talk to the girls yeah
There is something wrong
I don't really belong here
Nothing is gonna change my world

You say "I TSU YA RO KA MU RI DA RO KA" as always
You never know how long you'll live
Why not "I MA YA RO KA U GO KI DA SOU KA"
It's now or never
I move on

Just like a shooting star I am flying into the sky
I stop wasting my time
I wanna feel the heat whatever I am facing is right for me
Just like a shooting star it's a fleeting moment
I don't care what is waiting
I Just follow my heart which never stops beating
Oh my passion has no limitations

Just like a shooting star I am flying into the sky
Don't worry I am not alone
Look up at the sky wherever I am going you'll see me
Just like a shooting star it's a fleeting moment
I made up my mind
I will find my way wherever I am going
Oh my passion has no limitations

当我从床上醒来
眼前是我贴在天花板上的百十颗星星
我向它们许下个愿望
有一天我会想念我的房间
因为我会突然离去
我正在收拾行李
去哪里都无妨
我只需追寻着夏天的风前进

你总是和我说“什么时候出发？以后吗”
不试试又怎么知道
所以为什么不说“就是此时此刻，出发吧”
机不可失
我必须前进

就像一颗流星那样，飞向天空
别担心，我并不孤单
抬头看向天空，无论何时都你能看到我
就像一颗流星那样，一瞬而逝
我下定决心
无论去哪都会找到自己的路
我的热情没有上限

太阳的阳光无比的毒辣
不停地烤灼着我的灵魂
虽然前路困难
与陌生人的相遇却让我感觉格外自由
但我却在强颜欢笑地与女孩们交谈
有什么不妥
我不是真的属于这里
没什么能改变我的世界

你总是和我说“什么时候出发？你做不到的吧”
没人知道自己能活多久
所以为什么不说“就是此时此刻，出发吧”
机不可失
我必须前进
就像一颗流星那样，飞向天空
我不再浪费时间
我想去感受那炽热的阳光，无论接下来要面对什么，都对我来说都会是对的
就像一颗流星那样，一瞬而逝
我不在乎前方有什么在等我
我只会追从自己那不断跳动的心
我的热情没有上限

就像一颗流星那样，飞向天空
别担心，我并不孤单
抬头看向天空，无论何时你都能看到我
就像一颗流星那样，一瞬而逝
我下定决心
无论去哪都会找到自己的路
我的热情没有上限

松风 推荐

这首歌收录于 2017 年 6 月发售的迷你专辑《Vai! Ya! Vai!》中，首日便在日本公信榜获得了第 16 名的好成绩，作为一个 16 岁少女的个人出道专辑而言实在是耀眼。你没看错，JUNNA 正是一名货真价实的现役高中生女歌手。出生于 2000 年的她早在小学四年级便开始参加选秀，并于 14 岁那年为《超时空要塞 Δ》献声（美云·基努梅尔），成为了超时空要塞系列史上最年轻的歌姬。虽然年纪尚小，但 JUNNA 可谓是历经磨练，让人无法想象这成熟系的声线竟来自一名未成年少女。纵使其唱功还有些不如人意的地方，但接下来留给她的时间还有很多。

14 BREAK IN TO BREAK OUT

作曲：目黑将司　作词：Benjamin Franklin　演唱：Lyn



You're striking me down
With games and lies
I trusted you but I found
Your only true friend is your desire
For playin' round
You're out of your mind
You've lost control
I'm gonna take back what's mine
You ne'er had my soul
This time you have really stepped across the line
Thieves in the palace / Full of tales and lies
We got a stake in / Comin' out
Expose the malice / That you chose to hide
It's just a break in / To break out
Breakin' in so we can break out
Breakin' in so we can break out
Breakin' in so we can break out
Breakin' out!

Why should I believe
In anyone
When I could just trick and thieve
Life's likely to have one up its sleeve
The game is on
We're playing the odds
That's how it's done
Pretending to act like gods
Who steal just for fun
Who cares if it means we're living on the run
Thieves in the palace / Full of mirrors' deceit
We've had to break' em / To get out
Phantoms of madness / Snapping at your feet
We've had to break in / To break out

Would that I might
Be honest
And gentler
In some other life
Cause this one has been
A hard mentor
Can't forget
What I've done
Can't forget
Why
Hoping I
Got it all right
In this fight
Thieves in the palace / To steal your golden crown
It's just a break in / To break out
The cry that rallies / The weak and broken down
The pain and anger / Let it out!
Breakin' in so we can break out
Breakin' in so we can break out
Breakin' in so we can break out
Breakin' out!

你妄图将我击倒
仅靠着区区小把戏和谎言
我曾如此信任着你
但现在我才看清你的真面目
欲望才是你真正的朋友
你早已丧心病狂
你早已失去理智
我要夺回属于我的东西
你休想控制我的灵魂
这次你真的令我忍无可忍
我将化作怪盗潜入被流言所缠绕的殿堂
我将烧尽你们的恶意
揭露你们企图掩盖的罪行
我们突然闯入，就是为了让这一切彻底迸发
破门而入，我们让一切迸发
破门而入，我们让一切迸发
破门而入，我们让一切迸发
破门而入，终结一切！

靠着欺诈与偷窃来维持生计
我又有何必要
去信任他人？
这一切不过是迫于生活的压力
那么就让我们开始这个游戏吧
我们即将放手一搏
获得胜利
我有着如同神一般的能力
但并非为了好玩才去偷窃
我们的所作所为会有谁在意吗？
怪盗们徘徊于充满镜像与幻影的殿堂之中
脱出的方法便是将其彻底攻破
疯狂的幻影紧追不舍
我们必须打碎所有阻碍终结一切

如果我能过上
一段不同的人生
或许我会变得
诚实而温和
然而如今残酷的现实
在压迫着我
我无法忘记
自己所做的事
也无法忘记
我为什么要那样做
我惟一的愿望就是
能在这场战斗中
努力地活下去
怪盗们徘徊于殿堂之中，将要取下你的黄金王冠
我们突然闯入，就是为了让这一切彻底迸发
这声呐喊填补了我们心灵中的脆弱
将心中无法压抑的怒火与苦楚统统释放吧！
破门而入，我们让一切迸发
破门而入，我们让一切迸发
破门而入，我们让一切迸发
破门而入，终结一切！



水无月 推荐

本期的音乐推荐，作为一个“《女神异闻录》系列”粉丝，我自然要向大家推荐4月新番《女神异闻录5动画版》的两首歌了，作曲是粉丝们熟悉的目黑将司，而歌手也是演唱了游戏原版片头曲的Lyn，动画版的第一首片头曲《BREAK IN TO BREAK OUT》在节奏感上虽然没有游戏中深入人心的怪盗殿堂曲《Life will change》那么强烈，整体风格更接近于一首传统意义上的动画主题曲。不过歌曲高潮部分配合OP画面里JOKER随着午夜地铁扑面靠近的特写，还是能够让听众感受到极强的冲击力，歌词也充满了战斗激情，作为听者的情绪一下子就会被歌曲挑动起来，可以说是一首同样极其符合《女神异闻录5》，或者说是最符合《女神异闻录5动画版》的主题曲。

15 INFINITY
作曲：目黒将司　作词：Benjamin Franklin　演唱：Lyn

Got our eyes on someone special
Look how far we've come
Found a bond that lasted
We'll outshine the sun
Nothing matters more than us
Nothing matters more than trust
Sometimes all it takes
Is a chance encounter
For your heart to break
Speeds of sound and light alike
Like a bolt of lightning strike
Through infinity
Even everyday
Living takes its toll
Trials everywhere you look
Love can turn to hate
Less you break the mold
Gotta break the rut, rewrite the book
And find out
What it is that matters most now
Look at how we've made
Magical connections
Bridging time and space

And the chaos couldn't keep
You from running into me
Found the ones who care
Found the ones who matter
I know they'll be there
This chaotic world should know
Magic still can rule the show
Past infinity
Falling through the hour-glass
Treasure-hunting's no easy task
Time slips by
Through your fingers
So live...now!
Look how far we've come
Found a bond that lasted
We'll outshine the sun
Nothing matters more than us
Nothing matters more than trust
Something's brought us here
Miracles and magic
And together we're
Gonna make it I just know
And our energy will grow
Past infinity

用我们的眼睛去发现特别的人
看看我们已经走了多远
找到一个延续着的纽带
我们的光芒将会超越太阳
没有什么比信任更重要
偶尔来一次
意外的邂逅
却能直击你的心脏
耳边的声响如同一道光芒
或是闪电般转瞬即逝
直至永远
即使每天
生活需要我们付出代价
随处都能找到对自己的考验
爱也可以变成恨
将劣质的模具打破
打破陈规旧例并改写一切
并且找到
现在最重要的东西
看啊这就是我们的成果
在时间和空间之中
架起了魔法般的联系

同时混沌无法持久
你从我身边跑过
找到关心的人
找到重要的人
我知道他们会在那里
这个混沌的世界必须知道
这场跨越无限的表演
仍会被魔法所左右
从沙漏里掉下来
寻宝并非是一件轻松的工作。
时间于你的指间
转瞬即逝
所以要活下去……现在！
看看我们已经走了多远
找到一个延续着的纽带
我们的光芒将会超越太阳
没有什么比我们更重要
没有什么比信任更重要
有些东西给我们带来了
奇迹和魔法
同时我们也知道
我们团结一心
我们的能量会增长
超越无限


水无月 推荐

作为《女神异闻录 5 动画版》的第一首片尾曲，《INFINITY》整体风格比较轻松欢快，没有片头曲那么富有战斗激情。歌词主题围绕着邂逅、友情、牵绊来写，对于观众来说，是在紧张的正片之后难得的一段放松时间。顺便一提，片尾画面里的是怪盗团一行并排行走的场面，而 MONA 因为个头太矮，不得不拼命跳起才能让自己出现在镜头里，真是超级可爱～

16 Even...if
作曲：山下洋介　作词：山田珠露　演唱：山田珠露

僕らなんのために生まれてきたのだろう
愛はいつもそばに　あるのにずっと
目を背けて　迷っていたんだ

どんな強い鉄の鎧で　君を守ろうとしても
その心まで　僕は守れているのだろうか

もしも夢が夢のまま
even if game's over　諦めないよ
いつも君が君のまま　いられるように
手を伸ばせば
ここにある　今　過去もすべて　輝き出して
君の笑顔　that's my dream　暗闇の世界でも

何がしあわせなのか　誰に分かるのだろう
君が目覚めるとき
つかの間だって
綺麗な朝を見せたいだけだ

何度深いかなしみを越えて
強くあろうとするほど
心の奥で　君を確かめてる　I know that's why

君がいない世界なら



even if it's over　果てさえないよ
いつか僕ら辿り着くはじまりの景色
思い出せば　生きていく意味も理由も
すでにここにあって
例え　愛が　like a dream
幻と呼ばれても

最後に　祈りが　届くのなら
終わりゆく瞬間も
その心まで　僕は　守れているのだろうか

もしも夢が夢のまま
even if game's over　諦めないよ
いつも君が君のまま　いられるように
手を伸ばせば
ここにある今　過去もすべて　輝き出して
君の笑顔　that's my dream
暗闇の世界でも

暗闇の世界でも

我们为何而生
爱分明一直常伴身边
我却视而不见，彷徨失措

就算捍卫你身的甲胄坚不可摧
是否又能护你心灵无缺

如若梦想无法实现
就算穷途末路也决不放弃
你只要像往常一样
伸出手来
现在与过去一切都在此绽放
纵使暗无天日你依然能笑颜如初，那便是我的梦想

什么是幸福，又有谁能理解呢
只是你睁开眼睛的时候
就算只是那么一瞬间
也想让你看到美丽的朝阳

多次跨越悲伤的深渊
无论强大与否

心底就确定是你了，原因我是知道的
如果是你不在的世界
就算一切落幕也绝对无法实现
无论何时如果能想起我们最初相遇的景色
生存的意义和理由
已经存在于这里了
比如那像梦般的爱
纵使有人称之为虚幻那又怎样

如果最后的祈祷能够传达到
就算迎来终焉
我是不是连你的心灵都能守护到了呢?

如若梦想无法实现
就算穷途末路也决不放弃
你只要像往常一样
伸出手来
现在与过去一切都在此绽放
纵使暗无天日你依然能笑颜如初，那便是我的梦想

纵使在这暗无天日的世界里

番茄沙司 推荐

《全金属狂潮》第四季动画暂时落下帷幕，不知道大家大家看得过瘾不过瘾，在看这部动画时，我全程不跳 OP 就是为了这首《Even...if》。纵观《全金属狂潮》这部作品，人物都有一个动态变化，其中宗介是变化最大的一个，从最初与小要相遇时他还是一个只知服从命令没有生活意义的人，但在和小要相遇后这一切都改变了，宗介渐渐从从以前的“人形的兵器”渐渐变成了一个真正意义上的人，但一切濒临破碎时，宗介认真地开始反思生存的意义，而那一切反思的答案都指向了一个人——千鸟，曲子在此与动画内容完全同步，一方面曲子展现了宗介对过往日常生活的珍视，另一方面激昂热血的曲风将宗介夺回所爱的勇气表现得淋淋尽致。

17 バトルフロンティア

作曲：Rie　作词：Rie　演唱：高屋亚希那



光る大地に立ち
永遠（とわ）のバトル誓う
笑顔 ちょっぴり涙
みんな忘れないよ

想いは 距離を飛び越え
今 君に届く きっと

ウーイエ！！
GANGAN 進め 風切って
GANGAN 行くぜ 最後まで
完全・燃焼 YES, I'm OK！！
ウーイエ！！
DONDON パワー 盛り上がって
DONDON 勇気湧いてくる
限りない力を信じよう

つなぐ手があるから
そうさここまで来た
強さ それはやさしさ
少しずつわかったよ

想いは 時を飛び越え
今 僕ら結ぶ もっと

ウーイエ！！
ZENZEN ヘッチャラ 大丈夫
ZENZEN 心配いらないさ
完全・無欠だ Are you OK？
ウーイエ！！
SOZORYOKU 無限大
SOSO 僕らいい調子
限りないチャンスをつかもう

ウーイエ！！
GANGAN 進め 風切って
GANGAN 行くぜ 最後まで
完全・燃焼 YES, I'm OK！！

ウーイエ！！
DONDON 作戦ひらめいて
DONDON 攻撃止まらない
完全・無欠だ Are you OK？

ウーイエ！！
GUNGUN パワー盛り上がって
GUNGUN 勇気湧いてくる
輝くゴールを駆け抜けろ

站在发光的大地
发誓永远战斗
笑容和一点泪水
我不会忘记大家的

思念跨过距离
一定能够传达给现在的你

哦耶！！
GANGAN 迎着风前进
GANGAN 走到最后

完全燃烧 YES, I'm OK！！
哦耶！！
DONDON 威力提升
DONDON 涌现勇气
相信无尽的力量吧

因为握紧了手
所以才能来到这里
坚强就是温柔
稍微了解到了一点

思念跨过距离
如今我们的连结更加紧密

哦耶！！
ZENZEN 没问题
ZENZEN 不用担心
完美无缺 Are you OK？
哦耶！！
SOZORYOKU 无限大
SOSO 我们状态良好
抓住无限的机会

哦耶！！
GANGAN 迎着风前进
GANGAN 走到最后
完全燃烧 YES, I'm OK！！

哦耶！！
DONDON 作战闪闪发光
DONDON 攻击不会停止
完美无缺 Are you OK？

哦耶！！
DONDON 威力提升
DONDON 涌现勇气
奔向闪光的终点吧

番茄沙司 推荐

前日在找音乐的时候不小心发现了这首曲子，每次放起这个曲子都会让人想起了最初那个斗志昂扬、永不言败的小智。这是精灵宝可梦第二部动画《精灵宝可梦 超世代》的 OP 之一，小智来到战斗边疆，贴合场景的 OP 让人为之一振，曲中快节奏的鼓点和电吉他的配合让人热血沸腾，这仿佛诉说了小智直面强敌的决心。只要相信精灵相信自己，面对战斗边疆的强敌时就不会害怕，拥有的只是完成一场完美对战的热情。

18 Divinity - Original Sin Ⅱ (Main Theme)

作曲：Borislav Slavov

19 Mead, Gold, and Blood (Ifan's Theme)

作曲：Borislav Slavov



稀饭 推荐

老实说，《神界 原罪》作为一款 CRPG 佳作，虽然方方面面都很有水准，但是音乐肯定是其中最出挑的地方之一。已经去世的音乐大师 Kirill Pokrovsky 为其创作了多首极其经典的背景音乐，无论是在场景当中探索，还是进入激烈的战斗，玩家在听觉享受上都维持着极佳的体验。《神界 原罪Ⅱ》也因为前作的高起点，而在音乐表现方面备受期待，到底接替 Kirill Pokrovsky 为本作编曲的 Borislav Slavov 能否胜任?

事实证明，这位在电子游戏作曲界浸淫已久的老手表现非常不错，他为《原罪Ⅱ》这款原本在画面、游戏机制和故事表现方式上都有着长足进步的作品提供了同样水准极高的配乐，整个《原罪Ⅱ》的音乐合集就是一场听觉上的盛宴，精彩的歌曲数之不尽，如果不是音乐推荐部分能够容纳的内容有限，笔者真的恨不得能够把整张 OST 都推荐给大家。

而现在，稀饭我只能退其求次，推荐其中最有代表性的两首。第一首就是本作的主题曲，和《神界 原罪》空灵感十足的主题曲比起来，《原罪Ⅱ》的主题曲更多地依赖着大气的咏叹调和交互领衔的乐器来表达这款有着六个主角的作品在主题和风格上的多元化，最后的人声演唱部分更是给这首悠扬的歌曲画上了一个唯美的句号，又让人觉得意犹未尽，禁不住要再次按下 Replay。

第二首则是看似只是 6 位主角之一，在游戏读取画面当中却站稳 C 位，很有点“钦定”主角感觉的伊凡·本 - 梅兹专属的主题曲《Mead, Gold, and Blood》，而这也是 OST 当中第一首传入玩家们耳中的角色主题音乐，可见他的受重视程度之高（笑）。说回音乐本身，这是一首非常轻快的音乐，灵动的节奏通过笛子一路作为主旋律持续推进，偶然插入的提琴和吉他则呈现了这位看似孑然一身的老练佣兵丰富的内心世界，而随着歌曲发展一路走向高昂的编曲则忠实呈现了他作为一个被戴上了秘源项圈的囚犯，一步步走向成神之路的辉煌过程，而这，也正是对玩家们游戏过程的体现，所以如果你选择是伊凡作为主角，那么相信在通关后听到这首歌曲，就能够想起自己在游戏中冒险时经历的点点滴滴。



20 グリーンライツ・セレナーデ

作曲：Omoi　　作词：Omoi　　演唱：初音ミク

照らし出して！ グリーンライツ
広がる未来を
きっと いつか
キミを照らすまで

改めて言うことでもないけど
今だからこそ 言わせて
あの日キミが見つけてくれること
何となく予感してたんだ

走り出した キミにもっと
チカラをあげたくて
ずっと 前に
ココロ決めたんだ

照らし出して！ グリーンライツ
遥かな未来を
きっと いつか
キミを照らすまで

今までもいつまでも 隣に居たいのは
輝いたキミの顔 間近で見たいから！

言葉は時に無力で なかなか
この世界は変わらないけど
もしキミが持ってるその魔法で
新しい世界を作れるとしたら？

なんてね 言ってみただけ
そんなの 本当は出来る訳無い
ワケがないでしょ！

「好き」をもっと 信じるのさ
何度転んでも キミはキミの
やり方でいいのだ！

照らし出して！ グリーンライツ
立ち向かう未来を
きっと いつか
キミを照らすまで

堪え切れない夜には 隣で泣いていいよ
二人だけの秘密も 嬉しいんだよ

走り出した キミにもっと
チカラをあげたくて
ずっと 前に
ココロ決めたんだ

照らし出して！ グリーンライツ
遥かな未来を
きっといつか
キミを照らすまで

振り返ると遠く手を振ってくれるキミも
この先のどこかで出会えるキミも
誰にも真似できないあなたを抱きしめて
虹色の輝き 間近で見たいから！

照亮起来吧！绿光
将那不断展开的未来
一定 有一天
这份光芒会把你照亮

虽然不是什么该重新声明的事
但正因为是现在 让我说吧
那一天你会发现我这件事
其实当时有稍微预感到吧

想要为开始奔跑的你
带来更多力量
在很早之前
就已下定决心了

照亮起来吧！绿光
将那无边无际的未来
一定 有一天
这份光芒会把你照亮

直到今天 直到永远都想待在你身旁是因为
想要近距离看见 你那光彩夺目的脸庞啊！

虽然话语有时十分无力
不太容易为这个世界带来改变
但要是用你所拥有的那个魔法
就能造出新的世界 的话？

什么的
只是说着玩玩而已
这种事 实际上根本不可能发生
不可能就怪了！

要更加相信 你的“喜欢”啊
不管跌倒几次
你只要照自己的做法来就好

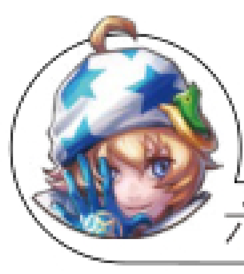
照亮起来吧！绿光
将那拦在前方的未来
一定 有一天
这份光芒会把你照亮

当痛苦不堪的夜晚降临 可以在我身旁哭泣哟
只属于二人的秘密也让我超开心哦

想要为开始奔跑的你
带来更多力量
在很早之前
就已经下定决心了
照亮起来吧！绿光
将那无边无际的未来
一定 有一天
这份光芒会把你照亮

不管事转头望见的 身处远方朝我挥手的你
还是在从今往后的某地 将会相遇的你
紧紧拥抱住谁也无法模仿的你
是因为想要近距离看见 那七彩的光芒啊！




六等星 推荐

不知不觉，初音未来走过了十一个年头，从最初的新奇到走红，再到低谷，最后成为了人们习以为常的虚拟角色。相信每一位曾与之有过接触的人都有不少埋藏在心中的故事。作为 2018 年魔法未来演唱会的主题曲，调音风格选择了最原始略带尖锐的音色，歌曲主题也选择了早年热衷的希望、寄托、陪伴等关键词。或许在人们的渐渐习惯中，创作者感受到了她生来最初的意义，那也正是她的魅力——一段永恒不变的电子程序，一份永恒不变的最初感动。


118元
现已上市 扫描购买
授权中文版
地平线
零之曙光
艺术设定集
征服机械荒野
尽览末日景色
地平线 零之曙光 艺术设定集


一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
现已登场
定价
228元
淘宝端扫码购买


The Last Guardian
一个精彩非凡的故事
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》
The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
「大鹫」
中文版
艺术设定集
定价 228元



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏人

2018.9
Vol. 68
UCG

【秘密花园】怪物猎人 编辑者日志
【游戏剧场】当克苏鲁遇上了《XCOM》——来认识一下恐怖风格战略游戏《凤凰点》
【特别企划】世界杯回顾——第一运动与游戏的最好时光
【斑斓之书】失落的秘符——揭秘北欧卢恩文

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 热情 光盘定价：28元

本手册随盘附赠不能单独销售